PC ● MAC ● SEGA ● NINTENDO ● JAGUAR ● 3DO ● CD-I



PRO ИГРЫ

ПЕРВЫЙ НОМЕР

1995, апрель

Конкурс монстров и киборгов

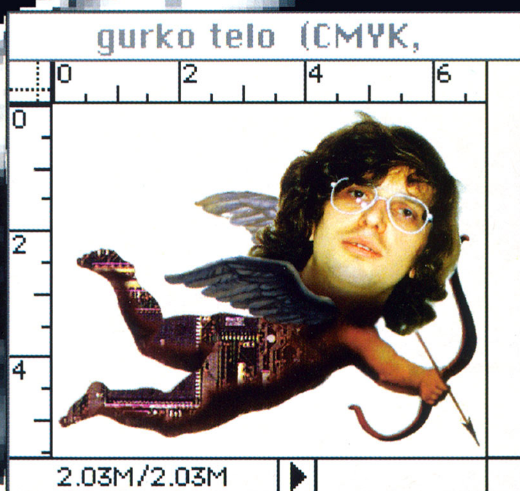
Magic Carpet

System Shock

Подсказки к Myst

Mortal Combat III

*. DTH LOADER







Время перестало измеряться месяцами, оно стало измеряться скоростью микропроцессоров. Мы помним, что год назад игры были медленнее, ну а четыре года назад – и вспомнить смешно EGA графику на неспешных 286-х. Но однако изменяется не только скорость, изменяется сознание: сейчас никому в голову не придет покупать 8-битную приставку или односкоростной CD-драйв. Все меняется стремительно: через год CD-ROMы вытеснят картриджи. Вы не успеете оглянуться, как нормальные мультимедийные компьютеры, кроме обычного CD-драйва и саундкарты, будут комплектоваться movie-card и тв-транслятором, позволяющим выводить любые телепрограммы на экран вашего компьютера одновременно в разных окнах. А какие будут через год игрушки! Даже представить себе трудно!

Впрочем, очень бы хотелось, чтобы они заговорили по-русски. Пускай они будут не такие роскошные и быстрые, как у грандов индустрии электронных развлечений, но зато приветливые, легкие в установке и разработанные здесь, в России! Ведь многие талантливые русские программисты работают здесь для Sierra, Interplay, 3DO и других известных игровых компаний. И уже готовятся к выпуску первые российские 3-d проекты на CD. Надеемся, что мы расскажем вам обо всех интересных русских игровых фирмах и новинках в этом году.

Редакция.

LOAD
SAVE
CONTINUE
NEW GAME
QUIT

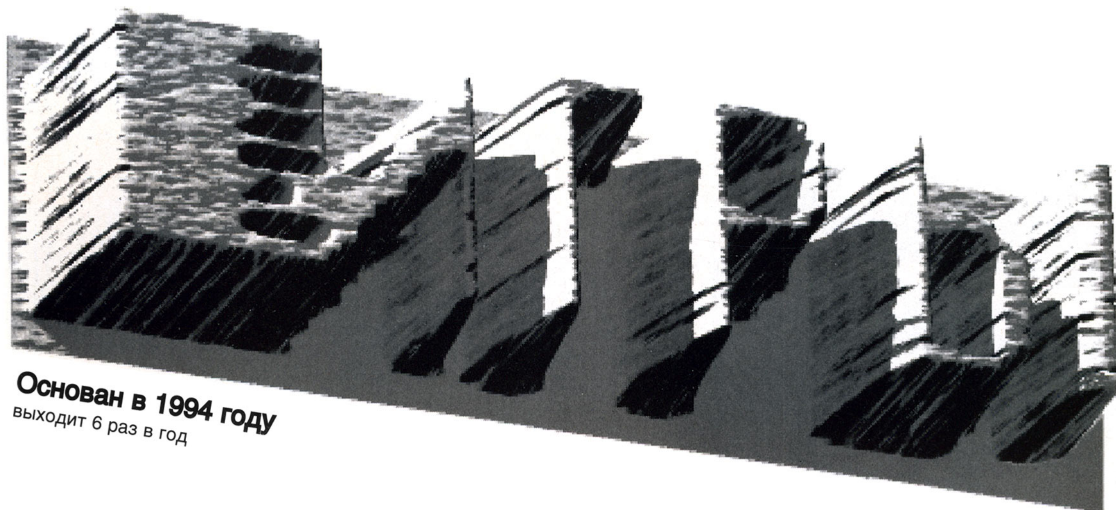


Каждый раз, когда вы берете в руки журнал, вы так или иначе оказываетесь пленены сетями медиа, однако наше молодежное издание со свойственной поколению самоуверенностью будет навязывать свою точку зрения еще более агрессивно. Мы любим компьютерные игры и, честно говоря, нехотя читаем журналы: просто мы должны быть в курсе всего нового, но для этого порой достаточно просмотреть картинки и сделать свой собственный микс...Но, вероятно, вы любите читать журналы и бродите в поисках информации по магазинам с яркими коробками компьютерных игр, недоуменно читая надписи на английском языке и потом гадая, что бы это все могло значить. Вы ожидаете энергичных, захватывающих дух аркадных игрушек, обожаете звездные войны и не прочь побродить вечером в таинственных мирах, вас не отпугивают даже скучные головоломки... Да вы просто настоящий читатель нашего журнала !

Здесь много картинок, мало текста, достаточно подсказок и для отдыха есть пара фантастических историй, несколько проблемных статей и интервью с замечательным человеком. Замечателен он, конечно, тем, что пишет игрушки. Вам бы хотелось что нибудь еще? Вас действительно удивляет, почему до сих пор выходят новые журналы и чем они отличаются друг от друга? Так вот: это просто симуляция активной помощи. Вы ищете помощи – вы ее получите, если вы в нее верите. Или разочарованно махнете рукой, продираясь сквозь джунгли букв и полиграфических ошибок.

Предлагаю вам честно написать обо всех найденных ошибках и если вы найдете их больше 100, вы получите специальный приз от нашей редакции.

Эва Рухина



Основан в 1994 году
выходит 6 раз в год

№ 1/95 (1)

Главный редактор
Эва Рухина

Литературный редактор
Сергей Гурко

Координатор тестовой лаборатории
Аллена Кравченко

Главный художник
Андрей Полегаев

Технический редактор
Ольга Кузнецова

Служба рекламы
Константин Салко
Татьяна Яхнович

Служба распространения
Алексей Царев

Фото на стр.8,9,10,11
Юрий Чернышов

Фото редакции
Олег Мэддокс

Отдельные спасибы:
Геннадию Кукобе, Наталье Рязанцевой, Елене Мирзоян, Михаилу Колосову за подготовку макета журнала.

Подписано в печать с оригинал–макета 3.04.95
Формат 60x90/8. Гарнитура гельветика.

Печать офсетная.
Изд. №82 Тираж 10000.
Акционерное общество "Информэйшн Компьютер Энтерпрайз",
адрес:129223, Москва, пр–т Мира, ВВЦ, ПОК , АО ICE
P 0131730000–82 / 949(01)–95

Пленки изготовлены компьютерным центром "PM".

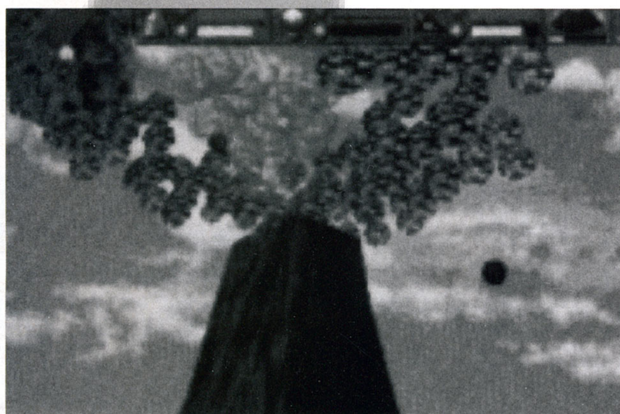
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

Телефон редакции: 216–75–90(34)
E-mail: 216–83–56


Magic Carpet

содержание


System Shock




Myst

СЕТЕВЫЕ ИГРЫ

NetHack

Рано или поздно ты понимаешь, что компьютерные противники тебя не устраивают. Кто бы они ни были: хрипящие монстры, хладнокровные ас ы или ироничные партнеры по преферансу, – все они объединены одним общим качеством – тупостью. Спору нет, пройти с ходу какую-нибудь крутую Doom-оватую мясорубку невозможно, но эта сложность особого рода – количественная. Ваши противники бесчисленны, смертоносны и почти неуязвимы, а у вас только..., ну и конечно еще интеллект. Но вы запомните повадки соперника, разгадаете его приемы, изучите слабости и, наконец, испытаете вполне гуманистическое удовлетворение торжеством человеческого духа. Но победите вы раз и навсегда, поверженный соперник будет уже неинтересен, придется искать новую игру. Другое дело, когда ваш противник – человек. Вы победите сегодня, а он извлечет урок из своего поражения и одолеет вас завтра. Поэтому с живым соперником интересно играть даже в сравнительно старую и немодную игру с бедной графикой и жутким звуком. По этой же причине долго живут и не наскучивают пазлы (puzzles), головоломки, то есть всякие тетрисы (tetris-es) и лайнсы (lines), когда против вас выступает генератор случайных чисел. Он хотя бы не так легко предсказуем. К генератору, правда, тоже часто предъявляют претензии, дескать, мухлюет, недостаточно случайные выдаёт числа, нарочно заваливает. Тут уж сказать можно только одно: "не стреляйте в генератора, он генерирует как может". Хотя производители игр (например, Евгений Сотников, глава фирмы Gamos, выпустившей Lines) божатся, что не обучали программы никаким грязным трюкам.

Словом, если речь не идёт о головоломках, хочется чего-то живого: пострелять в живого человека, оставить в "дураках" живого человека и так далее. Иначе говоря, хочется играть в сетевые игры. Всякий, кто играл в Doom, соединив нуль-модемным кабелем два соседних компьютера, или злорадно наблюдал взрыв самолета, за штурвалом которого сидел твой друг, с которым ты пять минут назад связался по модему, согласится, что это нельзя даже сравнивать с маниакальным самоудовлетворением одинокого фанатика за компьютером.

Что же есть уже сегодня? Точнее, что есть у нас, потому что то, что есть "у них", представляет интерес скорее теоретический: непонятно, как подписаться, да и висеть час-другой на международной линии, бродя, к примеру, по "землям" ImagiNation Network, не всякий себе позволит. У нас пока довольно скудно. Есть вялотекущие сетевые текстовые игры в РЕЛКОМе. Это Galaxy – стратегия завоевания и освоения Галактики. Играющие посылают на хост сообщения о своем очередном ходе и получают в текстовом же виде сообщения о сложившейся после очередного хода ситуации. Разумеется, эти сообщения могут быть наглядно отображены соответствующей front-end оболочкой, но характер игры off-line задает неспешный ритм ходов: скажем, два хода в неделю, весело? Это явно не для всех. Есть и текстовые вариации на тему Dungeons&Dragons. И все. В РЕЛКОМе пробовали сделать игровой хост on-line, но вскоре оставили эту затею, столкнувшись с отвратительным качеством отечественной телефонной связи. Везде, где есть локальные сети, есть и сетевые игры, это очень интересно, но доступно только пользователям одной сети, которые, к тому же, и без сети друг с другом знакомы, потому что работают вместе. Пропадает один из самых интересных эффектов настоящей игровой сети – возможность находить себе новых партнеров по играм. Есть еще несложные игры для BBS, например для FrontDoor. Да вот еще тот же





Gamos обещает с весны открыть хост для off–line турниров в Snakes – змеиные бои, но опять же off–line... Но настоящего игрового сервиса пока нет. То есть нет специального места, где счастливые обладатели приличных модемов могли бы отыскать себе достойного соперника в любимой игре. Кстати, существование мощных многопользовательских BBS внушает надежду на то, что трудности со связью могут быть преодолены. Например, на **BBS White Bear** (932–8465) одновременно работают 16 человек на скорости до 19200bps. Помимо копания в огромной библиотеке программ, в том числе и игровых, которой располагает Белый Медведь (13 одновременно доступных CD), можно и поболтать с кем–то из тех, кто сейчас на линии, а отсюда до игр уже один шаг. И этот шаг наверняка будет сделан очень скоро. Поэтому готовьтесь, запасайте дрова для модема, и все такое. А на что ЭТО будет похоже, можно себе представить, посмотрев, что же все–таки там "у них".

ImagiNation Network. Это на сегодняшний день самая лучшая специализированная игровая система on–line, одно из немногих мест, где можно играть в реальном времени. Это настоящая "страна", разделенная на "земли" (все это не просто названия, а образы графического интерфейса), такие как CasinoLand, где, понятное дело, играют в азартные игры, LarryLand со специфическими развлечениями "только для взрослых" и другие. Хитами INN являются игры Shadow of Yserbius – ролевая игра в стиле фэнтэзи и Red Baron – адаптированный для сети авиационный симулятор фирмы Dynamix. Естественно, что та же самая ролевая игра с новой командой игроков оказывается всякий раз новой, а сбить живого пилота, пусть он и летает на самолете времен первой мировой, гораздо труднее, чем компьютерного "болвана". Стоит это удовольствие так: $5 за специальное программное обеспечение плюс около $3.5 в час. Вот бы и нам, а?

GEnie. Исходно это все–таки была текстовая on–line система, но, подгружая их front–ends, вы получаете графические игры. Прежде всего это научно–фантастическая игра CyberStrike, относящаяся к разряду action, – сражение могучих роботов, одним из которых управляете вы. Она напоминает игру Ultrabots, но гораздо интереснее, ведь у вас есть возможность играть командой.

Prodigy. Отличается низкой скоростью и большим выбором игр. Хватит на всю семью: футбол для папы, тесты для мамы, детективы для детей. А интерфейс очень простой и удобный – в стиле point–and–click.

America Online. Молодая и быстро развивающаяся сеть. Лучшая игра здесь – Newer Winter Nights класса D&D.

CompuServe. Патриарх услуг on–line. Но упрямо ориентируется на текстовый интерфейс. Приятное исключение – игра Sniper!, в которой ты управляешь своими пехотинцами времен второй мировой, ведущими бой против еще трех отрядов, управляемых твоими соперниками.

MPG–NET— так прямо и называется Multy–Player Games Network, но пока больше обещает, чем дает. У них есть ролевая игра The Kingdom of Drakkar, военно–стратегическая игра на двоих и Empire Builder – игра для шестерых игроков, похожая на Railroad Tycoon.

Ну и, наконец, сетями, похоже, скоро накроет и любителей видеоигр. Проект Sega Channel предусматривает загрузку игр в специальный фирменный картридж через кабельный канал. Matsushita совместно с AT&T разрабатывает модем для 3DO. INN планируют возможность подключения к своей системе для обладателей видеоприставок 3DO и Sega.

Так что будущее недалеко, оно рядом. Будьте готовы.

Сергей Гурко

интервью

АЛЕКСАНДР

ОКРУГ

Персонаж нашего первого номера – программист и директор по развитию фирмы "Никита" Александр Округ.

Беседа записана в редакции нашего журнала вместе с Сергеем (автор статьи о сетевых играх) и Ильей (директор Анди Арт Компани).



Представьте себе, что вы сначала смотрите "Крепкий орешек" с Брюсом Уиллисом, причем по настроению меняете уровень детализации, время просмотра и все прочее. А после этого сами участвуете в каком–нибудь реальном эпизоде игры.

Pro: Вы уже давно работаете над трехмерным игровым проектом под названием "История империи", но, вероятно, к тому времени, когда эта игра появится, мода убежит вперед...

А.О.: Едва ли когда–либо исчезнет мода на хорошие сюжеты. А вот технология, которая лежит в основе игры, устаревает быстро. Мы уже сменили несколько технологий в ходе работы над проектом. Из–за того, что производительность персональных компьютеров удваивается примерно через каждую пару лет, компьютерные игры устаревают чрезвычайно быстро. То, что было пределом совершенства еще год назад, сегодня становится просто тривиальным. Поэтому проектирование игрушек — дело весьма тонкое. Мы уже сейчас должны рассчитывать на компьютеры, которые будут массовыми через полтора–два года.

А.О.: Если позволите, я немного углублюсь в технические детали. Еще несколько лет назад ахиллесовой пятой персональных компьютеров была медленная скорость вывода изображений. Теоретически можно было сделать сколь угодно сложную игру, но она выглядела бы скорее как последовательность слайдов, чем то, что хоть немного напоминает виртуальный мир игры. Причиной этому была недостаточная производительность процессора и медленная скорость передачи данных по шине ISA (а именно по ней происходит передача любых данных: вывод графики, чтение с диска или CD–ROM, вывод звука и т.д.). С появлением на рынке мощного процессора 80486 и

новой шины VESA VLB с высокой скоростью передачи данных эта проблема была снята. Производители игр достаточно быстро отреагировали на это. Появилась целая серия игр, погружающих игрока в увлекательный трехмерный мир: Wolfenstein 3D, Doom, Descent, Magic Carpet и много других. Сейчас массовыми становятся компьютеры с процессором Pentium и еще более производительной шиной PCI. Из старенького "Запорожца" компьютер превратился в гоночный "Ferrari". Игровые компании очень быстро отреагировали на это и в режиме строгой секретности разрабатывают потрясающие воображение новые компьютерные игры.

Pro: Ну, а если чуть–чуть нарушить режим строгой секретности и заглянуть в будущее?

А.О.: Я думаю, что компьютерные игры будут в ближайший год усиленно развиваться в следующих направлениях: интерактивные фильмы (типичный представитель этого класса игр – "Under the Killing Moon"). Игры такого рода скоро станут наиболее массовыми. В первую очередь это объясняется возможностью быстрого поточного производства таких игр. Программная начинка будет мало меняться от игры к игре, а актеров и съемочные павильоны с удовольствием предоставят киностудии. Собственно говоря, это направление игр очень скоро будет освоено киноиндустрией, ищущей новые рынки сбыта. Представьте себе, что вы сначала смотрите "Крепкий орешек" с Брюсом Уиллисом, причем в зависимости от настроения или иваете уровень детализации, время просмотра и другие параметры. После этого вам будет предложено поучаствовать самостоятельно в каком–нибудь реальном эпизоде игры.

Потом, конечно, развивающие игры. Этот жанр активно развивает наша компания. Как известно, ребенок или подросток наиболее легко усваивает новые знания, если они приобретаются в результате игры. Потенциально развивающая игра становится реальным помощником детского сада или школы, не заменяя их. Многие из наших программистов, например, английский язык учили, играя в приключенческие игры компании Sierra–on-Line.

И в–третьих, сетевые игры. Подключенный к локальной сети или, допустим, к Internet компьютер предоставляет любителям поиграть невиданные до этого возможности. Многие из коллективных видов спорта можно виртуализировать на компьютере и запросто играть, находясь за многие тысячи километров друг от друга.

Еще появятся игры с искусственным интеллектом. Высокая производительность современных компьютеров позволяет программировать очень сложные и умные стратегии поведения противников.

Pro: И вы бы предпочли врагов сильнее и умнее вас? Даже если бы не смогли против них играть?

А.О.: Мне это интересно, потому что я пассивен. Вот если бы мы играли с утра до вечера...

Pro: Но игра может не состояться, потому что ее уровень не соответствует моему. Вот если бы ее уровень задавался чуть–чуть выше моего, был бы некий игровой тест, определяющий мои предпочтения.

А.О.: Да. Какая–то вводная часть, где идентифицируется личность и задается некая схема предпочтения.

Pro:: Да. Но хорошо , если бы это не был список безумных вопросов, а ,возможно , какой–то краткий сюжет, внутри которого вам предоставлялась возможность что–то делать или не делать ничего. Если вы что–то сделали, то тем самым вы себя задали, а задав себя – задали сюжет игры. И, возможно, задали судьбу своего героя, и вам придется пройти ее вместе с ним. Я надеюсь на что–нибудь подобное.

А.О.: Да, я тоже мечтаю о таком времени. Производство компьютерных игр – это очень хлопотное и дорогое удовольствие. К примеру, фирма, разрабатывающая текстовый процессор, может позволить себе выпускать все новые и новые версии в течение 5–10 лет, не делая всю работу заново. С играми так не получается. Игра содержит элемент моды. Вот сделал игру, мода прошла, нужно делать все сызнова, надо придумывать другой сюжет, разрабатывать новые технологии для нее и т. д.

Pro: Ну, это не относится ко всем играм. Сколько лет Wing Commander – сюжет практически без изменений. Или, к примеру,Civilisation.

А.О.: Да, появляются ростки таких игр, которые можно развивать. Вероятно, через несколько лет технология достигнет такого уровня, что можно будет начать создавать веч-

Pro: "Секреты передал мне мой дедушка, а я сам ее взломать не могу..."

А.О.: Но в играх существует еще одна проблема – это проблема платформы. Разработать игру – это только полдела. Оказывается, для того, чтобы перевести компьютерную игру на другую платформу, скажем, на видеоприставку, нужно потратить очень много усилий. Программисты мечтают о тех временах, когда можно будет писать игры, не заботясь о платформе. К сожалению, интересы крупных производителей видеоприставок абсолютно противоположны: 3DO хочет конкурировать с Sega, Sega – с Nintendo. Для маленьких российских игровых компаний сейчас просто не под силу разработка игр для многих платформ. Изготовление картриджей штука жутко дорогая по сравнению с CD–ROM. Я думаю, что через несколько лет игры на CD–ROM станут наиболее массовыми, потому что себестоимость изготовления компакт–диска при массовом производстве скоро будет меньше доллара и сравнится по стоимости с трехдюймовой дискетой. Стоимость CD–ROM — это по сути стоимость интеллектуальной информации, записанной на нем. С картриджами такая ситуация не получится в принципе: микросхемы и вся начинка – это просто дорого и опять же невыгодно многим компаниям. Если видеоприставочный рынок сохранится, то он тоже перейдет на CD–ROM, но тогда он потеряет свою китайскую закрытость.

Среди всех этих производителей продукции на разных платформах выигечатать и выпустить на рынок свою игрушку

Pro:В чем сложность переноса своей игры на другую платформу? Разве это не просто использование хороших cross–assembler–ов для переписывания своей игры?

А.О.: Не совсем так. Там существует достаточно много проблем. Несовместимость, короче говоря. Дело в том, что отличная игра, созданная для одной отдельной платформы, приблизительно на 90 процентов пишется на С++ (чтобы была обеспечена эта платформа), но для того чтобы она не была старьем, которое еле шевелится, остальные 10 процентов (на самом деле должно быть 99) жутко оптимизированы под 486, под Pentium, под все что угодно. По сути при переходе на другую платформу эти 10 процентов надо заново переписать, причем тут над каждой строчкой надо потрудиться и просчитать, чтобы работало, а это иногда получается, иногда нет. И опять же проблема лицензирования...

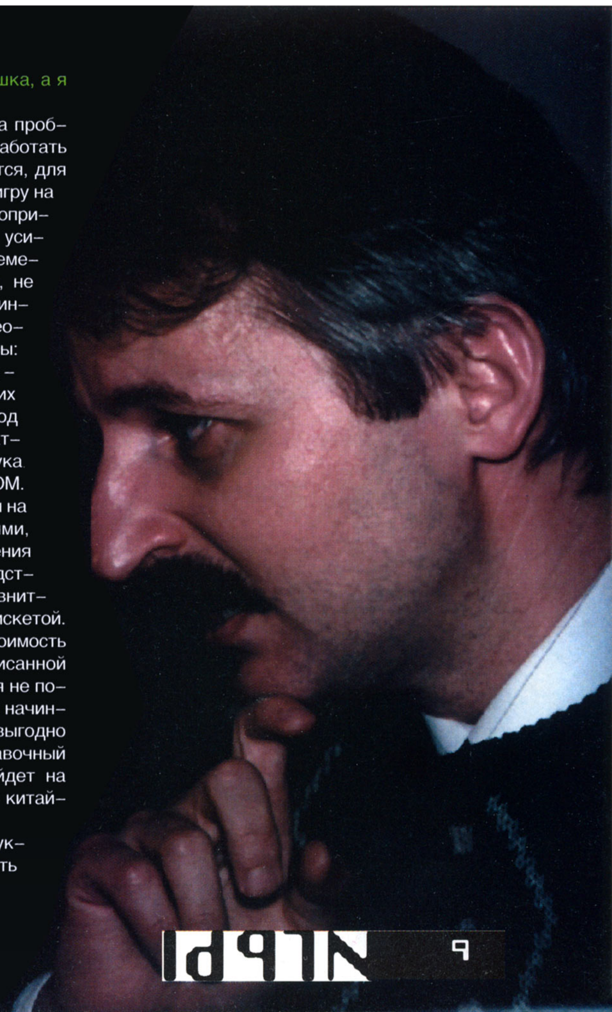
Pro: А что вы думаете о сетевых попытках в мире видеоигр? О создании модемов для телеприставок?

А.О.: Да, я читал об этом. Вообще, конечно, дай бог. Но жалкая попытка.

Илья: Возможно уже через два года здесь будет 3 канала спутниковой виртуальной реальности.

Pro: Но только не в бедной России.

Илья: Именно в бедной России. Возможность вывода реально существует. И это может быть неожиданно дешевой технологией.



А.О.: Да. Как теперь спутниковое телевидение – просто тарелочку повесил в сторону Останкино...

Pro: Какова сейчас реальная ситуация с русским игровым софтом?

А.О.: Мы большие энтузиасты и хотим помочь разработчикам игровых программ. В России накопилось 2 десятка фирм, которые пытаются делать игры. Это дело очень сложное, и мы хотим помочь, и стараемся помогать: инструментарий бесплатно раздаем, хотя бы базовый вариант. Потому что много ребят приходит, хотят с нуля начать, а это скоро станет вобще невозможно. Правда, профессиональный вариант инструментария, который включает поддержку, мы продаем, а без поддержки отдаем по цене дискеты: берите и пробуйте! Это в какой-то степени подстегнет наших программистов – появятся хоть какие-то конкуренты. Потому что конкурировать с Западом – это слишком абстрактно. И потом разовьется новый рынок — рынок русских игр. Ведь всегда есть люди, которые предпочитают игру

А.О.: Лэнд будет заниматься русификацией RPG.

Илья: Видел первую Cyrandia на русском языке. Замечательно. И народ, который просто зубы съел на игрушках, сидит и играет в эту первую Cyrandia и так балдеет. Они просто визжат и плачут...

Pro: На самом деле это весьма хорошо. Просто ситуация с русифицированными программами очень странная. Когда они только появлялись, если вы помните, более-менее профессиональные люди раздражались и смотрели на них брезгливо и работали только на англоязычных свежих версиях. Но сейчас я ничего не имею против фирменной русификации Microsoft Winword. Она меня вполне устраивает.

А.О.: Ну что же, процесс объективный. Это просто развитие российского рынка.

Pro: Вы будете играть в старые игры, если они будут на русском языке?

А.О.: Я буду рад сыграть в старые игры, если они будут иметь русские интерфейсы, просто потому, что они меня уважат.

Pro: И вы купите их за это?

А.О.:Да, если русский язык в них будет смачный, если это будет мой язык. Уже появилась масса новояза, который принесли с собой игры. И этот процесс пойдет еще дальше, и это сильно оживит язык.

Илья: Саша, а вы не хотели бы попробовать разработать игрушку для шлема?

А.О.: Очень интересно было бы.

Илья:Какую угодно, любую. Просто хотя бы демо, но чтобы это было в стереорежиме.

А.О.: Только нужен стандарт. Нужно понять, под какой стандарт работать. Вот под красно-синие очки уже стандарт сделан – разработана игрушка Magic Carpet.

Илья: Но Magic Carpet работает и в стереорежиме шлема VFX-1 (шлем виртуальной реальности).

Pro: Тут важно не промахнуться и угадать, насколько VFX-1 будет победившим стандартом.

А.О.: Ну, если Magic Carpet хорошо разойдется – это будет хорошей рекламой этого стандарта. В конце концов то, что они (Software Bullfrog Productions Ltd) умудрились ее сделать в высоком разрешении вдобавок ко всему, – это очень впечатляет. На выставке CeBIT в марте этого года очень многие компании демонстрировали шлемы, подключаемые к обычному персональному компьютеру. Но шлем VFX-1 был вне конкуренции. Он позволяет видеть стереоизображение, и управлять игрой с помощью наклонов головы, и прослушивать звук через встроенные наушники. Но пока объемное изображение, которое можно увидеть, надев шлем, конечно, значительно уступает по качеству плоскому изображению на экране компьютера. Однако разработчики пока намеренно занижают разрешающую способность, чтобы достичь оптимальной скорости вывода графики.



Я буду рад сыграть в старые игры, если они будут иметь русские интерфейсы, просто потому, что они меня уважат.

Ведь хороший шлем сейчас стоит не меньше компьютера, и поэтому шведская компания Udach сделала дешевые стереоочки 3D-MAX. Стереопара изображений формируется попеременно на самом дисплее компьютера, а просмотр осуществляется через специальные беспроводные очки со стеклами на жидких кристаллах. Мы сразу заинтересовались этой разработкой. Главной отличительной особенностью технологии 3D-MAX является отсутствие какого-либо мерцания на экране дисплея и поддержка, по утверждению авторов, большинства разрешений SVGA и даже Windows без ограничений на характеристики видеосистемы . По всей видимости, этой новинке уготовано счастливое будущее. Во-первых, из-за разумной цены: очки в комплекте с передатчиком на инфракрасных лучах, стереонаушниками, платой, вставляемой в компьютер, и компакт-диском с играми и другим программным обеспечением, будут стоить меньше $200. Во-вторых, многие игровые фирмы активно начали использовать эту технологию в своих новых играх. Например, известная игра Descent фирмы Interplay поддерживает стереорежим для технологии 3D-MAX. В-третьих, использование очков вместо шлема в домашних условиях явно более предпочтительно, так как не изолирует играющего от окружающих.

Илья: Ребята ездили в Лас-Вегас на компьютерную выставку и видели, что под этот шлем VFX-1 сделали оболочку операционной системы трехмерную – т.е . ты берешь и переносишь то, что тебе нужно. Видишь директории, подходишь ближе – директории пошли вглубь. И ты запускаешь туда руку и ищешь то, что тебе нужно.

Pro: Самое смешное, что появится какой-нибудь чудак, который напишет специальный вирус, который там тоже будет появляться как трехмерный объект и мочить тебя по голове.

А.О.: Похоже, что скоро эта трехмерность будет настолько серьезной областью, что,вполне может быть, потеснит Билла Гейтса с его ориентацией на Windows. Ведь в сущности эта операционая система представляет собой поверхность стола.

Илья: Вывернется. Просто элементарно. К примеру, делается Windows вокруг по полной программе, крутишь головой – а у тебя вокруг папочки, окна, там активный текстовый редактор, там игрушка рулит. И ты одновременно в двух местах что-то делаешь, просто поворачивая голову.

А.О.: Просто империя становится неповоротливой, и тут кто-то сможет перехватить эту идею. С одной стороны, я уважаю все продукты, но с другой стороны, как любой человек, против монополии. Хорошо было бы, чтобы было несколько компаний, которые будут развивать прогресс.

Илья: Все эти шлемы для ПК, и конкретно CyberMaxx, поддерживают напрямую вывод с телеэкрана – просто к нему аудиовидеовход подсоединяется. И в комплекте с ним идет видеокассета с демонстрацией объемного фильма "Время привидений". Там какой-то замок, камни, привидения, какие-то чудовища, как в Doom, на тебя напрыгивают. Довольно забавно. CyberMaxx – это одна из молодых компаний, которая решила заняться виртуальными дешевыми шлемами, но у них по большому счету это не очень получилось: у них довольно поганенькая матрица там стоит с довольно поганеньким разрешением. А потом, они не поддерживают объемные перемещения. В широкую продажу я пущу только Forte VFX-1. Ведь Gravis их не бросит. И под этот стандарт будут игрушки. Ведь уже сейчас у VFX разрешение матрицы порядка 2500 точек на дюйм, а у CyberMaxx разрешение 1200 и видны пикселы.

А.О.: Сейчас на рынке будут определять, кто действительно предложит хороший стандарт дешевого шлема и хорошие идеи нового интерфейса.

Pro: Что вы вынесли для себя полезного от посещения крупнейшей в мире выставки CeBIT?

А.О.: В первую очередь впечатляет обилие домашних приложений. Наилучшие места на огромных стендах Microsoft, Intel и многих других компаний были отведены под демонстрацию игр и edutainment. Как всегда, больше всего народу было в мультимедийных павильонах, в которых экспонировались сотни компаний, разрабатывающих и цифровое видео, и 3-d звук, и шлемы виртуальной реальности. Для того чтобы представить себе, какими будут информационные технологии завтрашнего дня,



Думаю, недалек тот час, когда в компьютерных играх появится речевой интерфейс, и это будут принципиально новые игры с большим уровнем интеллекта.

совсем не обязательно было присутствовать на выступлении Билла Гейтса, который комментировал фильм о компьютерном будущем американского города Сиэтла, достаточно было просто внимательно осмотреть стенды компаний, в первую очередь небольших. Дело в том, что экспозиция большой компании преследует много целей, самая важная – рекламная, достижение эффекта запоминания и присутст-



Многие из наших программистов, например, английский язык учили, играя в приключенческие игры компании Sierra-on-Line.

вия (кстати, наиболее яркими и запоминающимися были многочисленные экспозиции фирмы Novell, выполненные в фирменном красном цвете со скульптурными и даже живыми стилизованными трубачами). Небольшая компания, выезжая на такую выставку, обязательно стремится представить свои последние достижения, чтобы преуспеть и выжить в очень конкурентном компьютерном бизнесе.

Несколько компаний во главе с американской Dragon Systems демонстрировали впечатляющие успехи в распознавании речи. Я считаю, что недалек тот час, когда в компьютерных играх появится речевой интерфейс, и это будут принципиально новые игры с большим уровнем интеллекта. На прошлой выставке CeBIT мы познакомились с компанией Pegasus, представившей беспроводную мышь Owl ("сова"). Тогда мы написали для нее очень интересную игру, в которой игрок с помощью этой штуки бросает виртуальные кольца на виртуальные шесты. В этом году Pegasus представила свой вариант трехмерного беспроводного джойстика. Теперь мы решили написать игру под этот джойстик.

Pro: А как вам понравилась Силиконовая Долина?

А.О.: Многие уже заметили интересную параллель: то, что сегодня демонстрируют фирмы Silicon Graphics, и Virtual Reality и другие на супермощных компьютерах, через год-два становится доступным владельцам обычных персоналок. Разработанные ими технологии позволяют вводить с помощью специальной телекамеры движения игрока (так называемый living motion tracking), оцифровывать его и выводить на дисплей в реальном времени как трехмерную каркасную модель и даже сглаженное изображение. Судя по огромному интересу публики к этим демонстрациям, стоит ожидать в ближайшем будущем появления впечатляющих и интересных новинок и на рынке ПК-приложений.

Pro: А что Вы думаете про эксперименты со стереотелевидением? Вероятно, они будут продолжены, и тогда никакие шлемы не нужны. Достаточно огромного монитора, чтобы ничего кроме него не видеть.

А.О.: А может, наоборот, телевидение скоро умрет, по крайней мере в его современном виде.

Pro: А как же серийные тихие вечера перед телевизором? Каждый в своем шлеме?

Илья: Если будет интерактивное ТВ, то перед экраном просто сидеть будет нельзя: надо реагировать, надо участвовать, надо подходить к экрану и тыкать в него пальцем.

А.О.: А с другой стороны, каково окружающим: кто-то надел шлем и отключился. Мы долго привыкали к людям в метро, которые не слышат тебя, поскольку слушают музыку. Это шокировало. Правда, теперь мы привыкли, так как человек может все-таки реагировать. Но со шлемами ситуация наркотическая: человек отключается от реальности полностью, он может попадать в опасные ситуации, и главное – исчезает общение.

Pro: Ради бога, общайся через сеть, через компьютер. И потом, многие родители хотят, чтобы играющие дети им не мешали, играющие дети их раздражают.

А.О.: Здесь уместно сравнение кинотеатра с домашним телевизором. В кинотеатре эффект присутствия выше, там более высокая степень погружения в предлагаемую реальность. Сидя перед телевизором, можно одновременно разговаривать по телефону или листать газету. Может быть решение в том, что удастся сделать голографический экран, в котором будет относительный объем. Но опять же экран – это окно в мир, через которое ты смотришь, стоит повернуться, и все пропало. Со шлемом ведь возникает иллюзия полного реального присутствия, можно посмотреть вокруг. Экран никогда не даст такой иллюзии, но в то же время возможен компромисс коллективного зрения и участия. Скорее всего и та, и другая технология будут развиваться. Они исключительно дополняют друг друга.

Pro: А каковы секреты успешной игры? Что в нее нужно заложить, чтобы она стала популярной?

А.О.: Я бы ответил на этот вопрос следующим образом. Игра должна быть качественной, она должна быть сделана на базе самой передовой технологиии, и в ней должна присутствовать красивая игровая идея.

Если говорить о качестве, то игра не должна содержать ни одной ошибки, идти на всех типах компьютеров, совмещаться со всеми видами видео- и звуковых плат, быть легкой в управлении. Обычно мы поступаем следующим образом: когда приходит время выпускать игру, в работу включаются все сотрудники компании "Никита", включая наших друзей и постоянных пользователей. Их задача состоит в том, чтобы тщательно и полностью оттестировать игру, выловить все ошибки, отлакировать, убрать шероховатости, недостатки интерфейса и снова заново оттестировать весь продукт.

Современная технология – это великолепная трехмерная графика в высоком разрешении, это профессионально написанная музыка, чрезвычайно реалистические звуковые эффекты. Для нас незыблемым является следующее правило: если мы видели уже некоторую технологию, то реализовать ее и использовать в следующем поколении игр уже недостаточно, нужно двигаться вперед, установив планку еще выше. Как правило, мы пытаемся спрогнозировать, какая будет использоваться технология к моменту окончания нового проекта игры, а затем пытаемся еще что-то добавить.

Какими бы изумительными ни были качество и используемая в игре технология, игра будет только тогда успешной, когда в ней есть великолепный "дух" игры. Это определение трудно формализовать, но это нечто похожее на радость общения с любимым другом или великолепным собеседником. Настоящая игра должна улавливать настроение играющего и идущие от него флюиды и временами быть то снисходительной, то насмешливой, то агрессивной. Пользователи хотят получить удовольствие от игры и наслаждение от познавательных действий, преодолевая многочисленные барьеры. Великолепная игра должна развлекать игрока много дней, она должна стимулировать повторное прохождение, сопровождающееся поиском секретных призов, новых примочек.

Вы мечтаете стать супер–героем?

КОНКУРС

для вас конкурс и КИБОРГОВ!

Победители будут объявлены в третьем номере нашего журнала!

Следите за рекламой!

Подписка на 6 номеров журнала в 1995 году всего $12!
Отдел распространения и подписки :216–53–90, 216–50–83.
Оплата производится в рублях по текущему курсу ММВБ на день оплаты.
Для москвичей на р/с № 2467916 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ МФО 201285.
Для иногородних подписчиков РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы МФО 201791, к/с 474161400.
Первые 100 подписчиков получат приз от журнала!!!

ВИДЕОКОЖА БУДУЩИХ ИГР

Acclaim уже объявила некоторые игры, разработанные для новой 32-битовой приставки Sony Playstation. Среди них Frank Thomas "Big Hurt" бейсбол, Alien Trilogy и Batman Forever. В январе на Consumer Electronics Show компания Acclaim продемонстрировала качество графики, которого добились разработчики новой технологии захвата движения из Acclaim Studio.

Отправимся в технологию завтрашнего дня

Acclaim Entertainment заработала кучу очков в конце прошлого года за Mortal Combat и NBA Jam. Позже, на Зимней выставке потребительской электроники (CES) 1995 года она представила новый процесс разработки программного обеспечения, который позволит создавать ещё лучше выглядящие и более реалистические игры. Презентацию на CES обеспечила Группа передовых технологий (ATG) фирмы Acclaim. Звездой презентации было забойное демонстрационное видео, названное просто "Дуэль". "Дуэль" — не игра и не заявка на игру. Это было просто видео, на котором воин и зверочеловек сражались на фоне фантастического ландшафта, но изображение и движения были потрясающими.

Группа передовых технологий (ATG).

ATG была организована в 1991 году для обеспечения работы Технического отделения и Отделения развития продукта компании Acclaim. Хотя сначала её задачей было создать инструментальные средства, которые бы помогли независимым разработчикам программного обеспечения более эффективно создавать и анимировать персонажи для интерактивных развлекательных программ, когда на горизонте показались игры на CD, сфера приложения усилий группы расширилась. Как говорит Вес Трагер (Wes Trager), вице-президент по технике и передовым технологиям компании Acclaim: "Стало очевидно, что производство игр на CD потребует чего-то такого, что даст нам возможность быстро выполнять большой объём анимации персонажей, в частности 3D рендеринг и 3D анимацию. Подобной системы не было, поэтому мы решили создать свою".

Простой, но сложный.

"Дуэль" иллюстрирует процесс 3D анимации, который начинается с создания трёхмерного объекта, такого, например, как человеческое тело. Дизайнеры ATG либо сканируют изображение тела, либо создают его с помощью традиционного программного обеспечения для компьютерного моделирования. На этом этапе человек на экране – сплошная геометрия, тоесть набор многоугольников, соединённых в человеческую форму, и можно соединять сколько угодно форм, чтобы заставить изображение быть похожим на кого-то... или что-то. "Кожа" этого человека составлена из пересекающихся линий, так что он похож на проволочную модель. Потом дизайнеры используют программы распределения текстуры, чтобы заставить проволочную "кожу" выглядеть натурально, заворачивая её в узнаваемую графику, такую как одежда, черты лица, или... ну, настоящую кожу. Теперь этот человек



Вы знаете, что теперь любые анимационные персонажи могут кривляться, как вы?

При этом 3-d модели будут передразнивать вас в реальном времени, т.е. рендеринг мимики занимает около секунды (конечно на мощной силиконовой платформе, которая в основном и используется для создания новых 3-d игр). Компания Vierte Art GmbH разработала программу X-IST ONLINE, обеспечивающую задание мимики в мультфильме в режиме реального времени. Программа основана на принципах мышечных движений и предназначена для рабочих станций Silicon Graphics.

X-IST — самый легкий (300 г) и самый дружественный к пользователю Mimic Tracker в мире, уже сейчас постоянно применяемый такими лидерами в области кинематографии и индустрии развлечений, как Sony Pictures, ZDF, Manhattan Transfer и Mr. Film.

X-IST — это комплект, состоящий из шлема со встроенной камерой и источником инфракрасного излучения и программы X-IST Realtime Tracking Software.

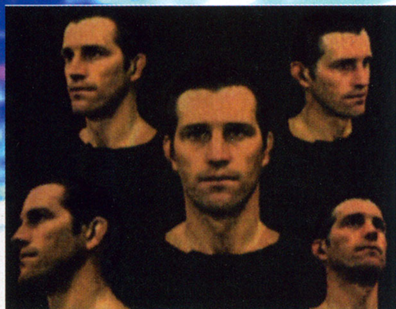
X-IST отличается высокой производительностью: положение 18 маркеров на лице актера регистрируется в режиме реального времени с частотой 25 (для PAL-версии) или 30 (для NTSC-версии) раз в секунду. Маленькие самоклеющиеся маркеры из



Датчики на телах актеров транслируют движения на экран компьютера.



Система скелетной анимации создает каркас внутри кожи.



не может двигаться, но выглядит натурально и имеет правильные пропорции. Затем система скелетной анимации создаёт внутри кожи "скелет", который объясняет компьютеру, где будут расположены движущиеся части, такие как суставы. Потом они заставляют всё это двигаться, анимируя персонажи с помощью собственного процесса съёмки движения, который даёт биомеханически точные данные скелетных движений героя. Система без ограничивающих связей фирмы Acclaim захватывает более 50 одновременных вращений костей при скорости 30 кадров в секунду, что даёт анимацию движения с кинематографическим качеством. Актёр надевает костюм, помещающий датчики (которые выглядят как серебряные шарики) над различными движущимися частями его тела. Актёры "Дуэли" использовали 50 датчиков, но ATG тестировала систему с 80 датчиками на каждом актёре. Когда актёр двигается, четыре камеры воспринимают движение под четырьмя разными углами и передают данные с датчиков в компьютер, который регистрирует все действия. Затем эта информация о движении прогоняется ещё через одну компьютерную систему, которая подчищает все действия в соответствии с тем, что должны были делать актёры. Наконец, эти данные применяют к скелету, который двигает "кожу". Тоесть, человек движется.

Трилогия о пришельцах (Aliens Trilogy).

Aliens Trilogy будет первым изданием Acclaim, которое должно будет продемонстрировать графику и технологию ATG. В настоящий момент Aliens Trilogy столь же таинственна как и смертоносные научно-фантастические твари о которых там идёт речь. Однако, как вы можете догадаться по названию, игра будет крутиться вокруг всех трёх сценариев про пришельцев. Ищите Aliens Trilogy которая должна быть выпущена в начале 1995 года.

ATG на подходе.

Скоро ATG откроет образцовую студию по съёмке движения и анимации персонажей в районе Нью-Йорка. Эта студия будет использоваться как для производства собственных интерактивных игровых CD фирмы Acclaim, так и для предоставления услуг другим компаниям. По мнению Acclaim новый анимационный процесс и инструментарий ATG способны распространиться на широкий ряд производств индустрии развлечений от кино до интерактивного телевидения. "Вне зависимости от того, какое направление изберут платформы интерактивных развлечений – виртуальную реальность, SGI, Project Reality – или какие-то другие будущие платформы" – говорит Трагер, – "одна из вещей, на которую можно положиться, то, что для рассказывания истории всегда будут нужны персонажи".

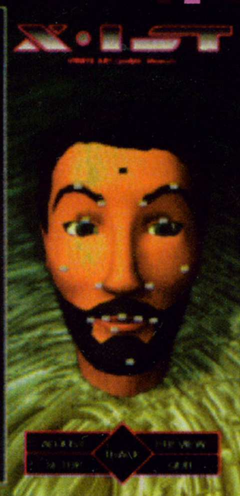
фольги с высокой отражательной способностью позволяют в несложных случаях отследить мимику, не ограничивая пространство, в котором передвигается актер.

Максимальной выразительной силой обладают следующие позиции маркеров: подбородок, нижняя губа, углы рта, три точки на верхней губе, крылья носа, щеки, веки и брови (по две точки на каждой). Положение этих маркеров может определяться индивидуально для каждого лица в мультфильме. Кроме того, можно снабдить особым маркером и сам шлем, чтобы автоматически компенсировать его возможные движения.

Естественный пользовательский интерфейс облегчает настройку и использование трэкера. Так, можно устанавливать контраст для каждого маркера в отдельности и регулировать в интерактивном режиме область, в которой перемещается маркер. Окно реального времени позволяет контролировать анимированную мимику. Получаемые данные о движениях могут храниться в компьютере либо пересылаться через последовательный порт на графическую рабочую станцию. Поддерживаются форматы данных Softimage, Wavefront и SimGraphics. По заказу пользователя возможно добавление других форматов и специальная настройка системы.

Wavefront и SimGraphics.
По заказу пользователя возможно добавление других форматов и специальная настройка смстемы.





стоп-кадр

OS/2?..

как среда для игр

Сценарий игры для OS/2 Warp, или как мы будем играть в скором будущем

С помощью программы Internet Connection пакета OS/2 Warp Эрик зарегистрировался на игровом сервере, подключенном к сети Internet. В одном из фантастических миров, предложенных ему сервером, Эрику посчастливилось достать ключ от подземелья. Он уже обследовал подземелье, выяснил о нем все, что мог, а теперь надеется выгадать еще что-нибудь за сам ключ.

Движущаяся фигурка с лицом Эрика подходит к входу в подземелье — Эрик управляет ею с помощью джойстика. Затем он произносит вслух: "Создай видеомагнитофон", — и у ног его экранного двойника появляется изображение видеокассетника с телевизором. "Запись!" — командует Эрик, и на видеокассетнике начинает мигать красная лампочка. Эрик направляет на себя объектив видеокамеры, подключенной к компьютеру через двухсотдолларовую плату video capture card и произносит: "У меня есть ключ от подземелья, и я отдам его тому, кто расскажет мне, как снять заклятье Колдуна," — а катушки магнитофона на экране в это время вращаются. Закончив говорить, он нажимает на "экранном" видеокассетнике кнопку Stop и закрывает окно игры.

Чуть позже через локальную сеть NetBIOS с игровым сервером связывается Питер и входит в этот же фантастический мир. Попав к двери подземелья, он замечает видеокассетник с телевизором и нажимает на нем кнопку Play. На экране телевизора (нарисованного) появляется лицо Эрика, произносящего записанный текст. Питер заинтригован и спрашивает:

"Кто оставил это сообщение?". Перед ним возникает диалоговое окно с портретом Эрика, его именем в игре и адресом TCP/IP. "Соедини меня с ним," — командует Питер, совершенно игнорируя тот факт, что на его компьютере TCP/IP не установлен.

Тем временем Эрик активизировал окно текстового процессора и погрузился в более серьезную деятельность, однако диспетчер внешней связи Person-to-Person он оставил в режиме автоответа. Неожиданно на экране перед Эриком снова появляется окно игры. Эрик видит своего двойника и рядом с ним еще одну фигуру (с лицом Питера). Они стоят все там же — перед входом в подземелье.

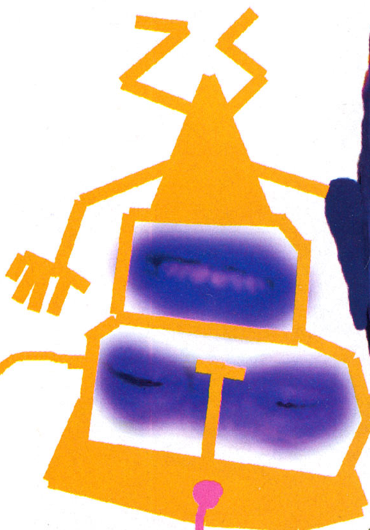
Питер видит на экране своего компьютера эту же картину. Он берет свой микрофон и начинает говорить, а его двойник при этом шевелит губами. В динамиках, подключенных к компьютеру Эрика, раздается голос: "Я знаю одну девушку, которой удалось победить Колдуна, и в обмен на ключ могу сообщить ее координаты". Теперь "заговорил" двойник Эрика: "Так не пойдет. Добудь для меня сначала информацию, в которой я нуждаюсь, а потом я отдам ключ".

"Хорошо, — отвечает Питер. — Подожди, пожалуйста, минутку, я выясню, на связи ли она", после чего произносит: "Свяжись со Сьюзен". Его модем начинает щелкать и гудеть, и через несколько мгновений перед дверью подземелья возникает третья фигура, а в динамиках — третий голос. "Сьюзен, — произносит Питер. — Эрик обещает нам ключ от подземелья, если мы покажем ему, как одолеть Колдуна. Ты согласна на такую сделку?" На экране перед Сьюзен "всплыло" такое же окно. "Это сложно, — отвечает она, — и я сделала макрокоманду. Давай я ее тебе прокручу". После этого Сьюзен открывает второе окно той же самой игры, но в нем другая сцена — жилище Колдуна. Это же место видят на экранах своих компьютеров Эрик и Питер и наблюдают, как двойник Сьюзен, применяя различные виды оружия и таинственные заклинания, сражается с Колдуном.

"Записал, — говорит Эрик.— Спасибо!" Пользуясь джойстиком, он переносит ключ из своего рюкзачка к фигуре двойника Питера. Затем он подбирает кассетник, "перетаскивает" его к shredder и закрывает окно игры.

С экранов Питера и Сьюзен двойник Эрика исчез, но теперь в руках у Питера виден ключ. Он отпирает вход в подземелье и говорит Сьюзен: "За мной!" Питер и Сьюзен входят внутрь...

Уэйн Кэсуэлл





Где найти ваш Doom

Два десятка классных doom-оподобных игр на любой вкус:

Doom2
id Software; 800-332-4300; DOS

Blood
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

BrainDead 13
Readysoft; 905-475-4801; DOS

Blake Stone: Planetstrike
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

Corridor 7
Capstone; 800-468-7226; DOS

CyClones
Strategic Simulations; 800-245-4525; DOS

Descent
Interplay; 800-969-4263; DOS

Duke Nukem 3D
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

Fortress of Dr. Radiaki
Merit Software;800-238-4277; DOS

Heretic
id Software; 800-434-2637; DOS

In Extremis
US Gold

Marathon
Bungie Software; 312-563-6200; Mac

Rise of the Triad
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

Ruins
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

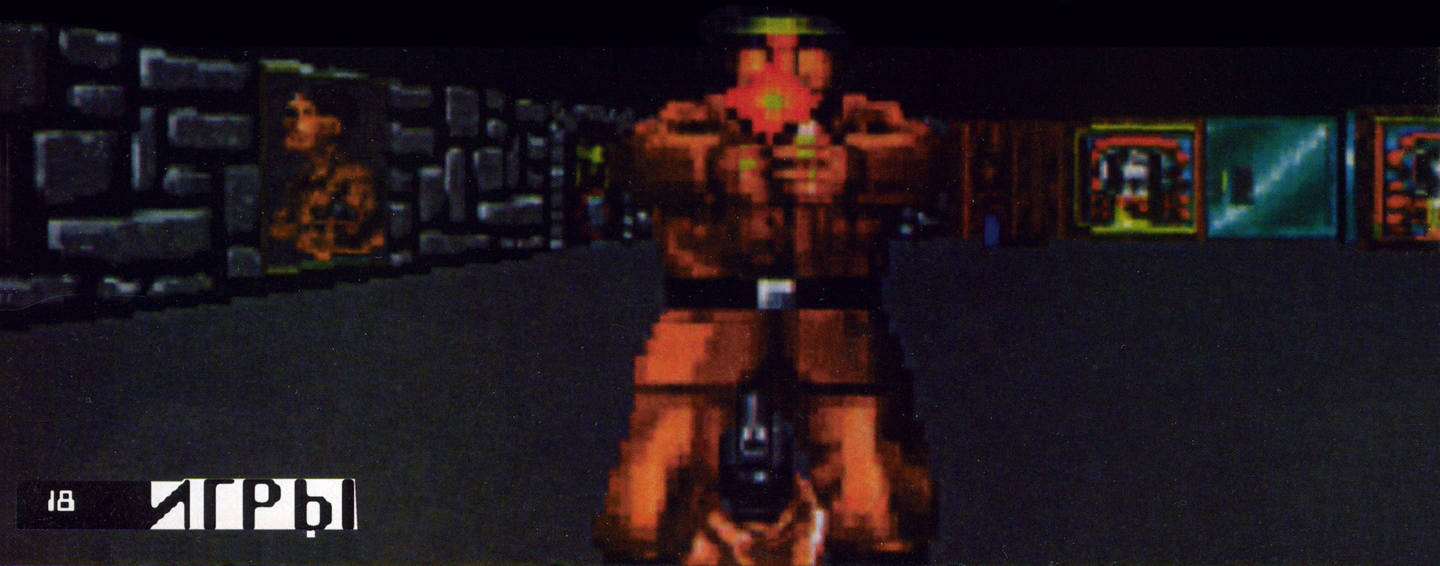
Sensory Overload
Reality Bytes; 617-621-1555

Shadow Warrior
Apogee Software; 800-426-3123; DOS

System Shock
Origin Software; 800-245-4525; DOS

Terminal Terror
Expert Software; 800-759-2562; DOS

Wolfenstein 3-D for Mac
MacPlay; 800-736-5738; Mac



SYSTEM SHOCK
MAD SPACE
MAGIC CARPET
CYBERIA
GABRIEL KNIGHT
UNDER A KILLING MOON
SNAKE BATTLE

аутоэкек бат
конфиг сис

НОВОСТИ

22 февраля в МЦНТИ состоялся бизнес–клуб крупнейших торговцев CD–ROM продукцией в Москве. Собравшиеся укоряли друг друга в торговле пиратскими играми и O.E.M. (продажа лицензионных игр в нарушение контракта, продаваемых в розницу, а не в комплекте с железом, по более низким ценам и без красивой упаковки). К сожалению, крупнейшие продавцы так и не достигли соглашения насчет полного отказа от торговли пиратскими копиями и вытеснения серого рынка за пределы Садового кольца. Но вопрос поднят и рано или поздно последует ответ.

По утверждению экспертов из Росэлектротеха, каждый пятый диск из китайских подделок бракованный, т.к. китайцы производят компьютерные CD–ROM на аудиооборудовании. Что касается сингапурских подделок, то процент брака в них существенно меньше и полиграфическое оформление не уступает американскому. Но, согласитесь , как приятно осознавать себя владельцем легальной лицензионной копии, купленной в одном из центральных магазинов Москвы, который предоставляет вам полную гарантию и, кроме красивой упаковки с описаниями, книжками и рекламыми буклетами, вы получаете уверенность в том, что все игры которые продаются в этом магазине – легальный лицензионный товар. Или же вы принципиальный противник цивилизованного рынка и гордо отправляетесь на Митинский рынок, славного как и все черные рынки толчеей и грязью по колено.

Однако забота о чести фирмы вступает в конфликт с уважением к тощим кошелькам покупателей, естественно предпочитающим дешевые игры, пусть и O.E.M. Как решить этот вопрос – непонятно. Либо все магазины в центре Москвы будут продавать игры в retail упаковках по ценам от 80 до 110 долларов и потеряют половину потенциальных покупателей, либо пойдут на компромисс и закрыв глаза будут и дальше продавть O.E.M.

Из фирм, продающих в Москве только лицензионные игры, можно назвать Лампорт, ИВК, МедиаМеханикс и Дэйтамини.

Ред.

Компания "Никита" издала новый комплект развивающих игр "Эрудит". На 5 дискетах записаны 4 игрушки и инструментарий разработчика игровых программ "Nikita Gambit Free". Ваш ребенок может на 386 ПК обучиться законам равновесия с помощью игр "Вира" и "Гаврила", попутешествовать по Европе и подзубрить анатомию, побродив с друзьями по этажам клиники. "Эрудит" работает с звуковыми платами Sound Blaster и с мышами , а для "Путешествия по Европе" требуется SVGA и Windows.

Игры предоставлены Российским электротехническим Обществом
тел.: 925–16–74

2-04-95 8:13p

ц:\> ИГРЫ ДЛЯ ПК

1 Хелп 2 Меню 3 Вью 4 Эдит 5 Копи

SYSTEM





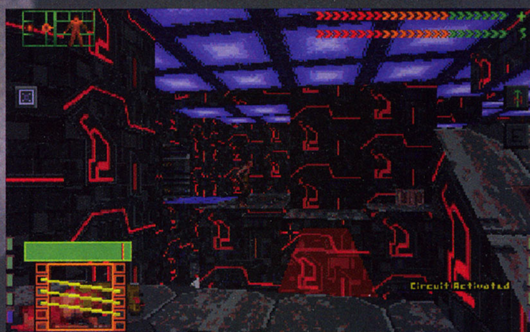
Кое–кому может показаться, что эта игра – всего лишь очередной клон Doom. Ну уж нет! На самом деле Систем Шок – для мыслящих людей. Оригинальный сюжет ставит ее на голову выше иных собратьев. Кроме того, она куда более капризна. Во–первых, предъявляет куда более высокие требования к машине (это должен быть по крайней мере 486, DOS 5.0 или выше) . Во– вторых, нередко ругается на недостаток оперативной памяти. Вам наверняка придется создавать boot disk. Но зато когда вы доберетесь до меню, минуя красочное intro, и установите подходящую для вас степень сложности игры, начнется нечто.

Если выбирать агрессивных врагов, то уснуть вам будет не легче, чем на любом из уровней DOOM. Ну, а попытка облегчить себе жизнь, выбрав врагов, которые не нападают первыми, оправдается лишь наполовину – вы окажетесь героем не самой простой "бродилки". Каким бы безопасным ни казалось путешествие , этажи орбитальной станции TriOptimum переполнены загадками и ловушками. Позже вы обнаружите, что из любой ловушки есть выход, но первый раз заставит вас отчаяться прежде, чем вы наконец вылезете и поймете, как просто все было.

Раз уж мы упомянули о станции TriOptimum, то позвольте сказать несколько слов о сюжете игры. Киберпанки не останутся равнодушными: главный герой – суперхакер. Дело обстоит так: вокруг Сатурна вращается станция "Цитадель", которая принадлежит вышеупомянутой корпорации TriOptimum. Системами безопасности этой станции управляет мощная программа – искусственный мозг по имени SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network, то есть чувствующая гипероптимизированная сеть доступа к Данным).

С этим мозгом начинает твориться неладное, и начальник станции Эдвард Диего рад бы узнать, что именно, да в сеть пролезть не может. И тут ему под горячую руку попадается некий хакер, который нелегально проник в сеть орбитальной станции и был идентифицирован системой защиты. Его поймали, арестовали... По просьбе Диего хакера везут на Цитадель. Парню грозит серьезное наказание, но начальник предлагает выгодную сделку: если хакер проникнет в сеть и добудет нужную Диего информацию, он не только избежит обвинений, но и будет награжден мозговым имплантом, что позволит ему входить в киберпространство и получать цифровые дан–





SHOCK



игры для ПК

ные без помощи иных дополнительных устройств. Проще говоря, хакер станет киборгом. Мечта киберпанка в действии!

Естественно, милый человек соглашается. Еще более естественно то, что он проникает в сеть и добывает все необходимые данные. А в награду получает сложную операцию и шесть долгих месяцев лечебной комы. Проснувшись в одном из помещений станции полгода спустя, хакер не видит никого вокруг. Что произошло?! Хо–хо, за эти месяцы SHODAN достиг многого. Не зря волновался Диего. Разгулявшийся искусственный мозг, не зная милосердия, овладел станцией при помощи перепрограммированных сервисных роботов, а людей превратил в киборгов–убийц и мутантов. Останками, оружием и электронной почтой тех, кто не желал кем–либо становиться, усыпаны этажи и коридоры. А хакеру остается, убивая и справляясь с загадками, добраться до последнего этажа станции и победить SHODAN, дабы он не превратил Землю в планету мутантов.



В начале игры приготовьтесь потратить минут 15 на знакомство с интерфейсом. Те, кто любит играть без помощи мыши, будут раздосадованы: выучить все клавиатурные команды не так просто, куда легче играть мышью и клавиатурой одновременно, тем более, если учесть, что прицеливаться все равно можно только мышью.



Радует разнообразие видов оружия, обилие вспомогательных веществ (от обычных лекарств до ускорителей мозговой деятельности и – для скучающих галлюциногенов) и дополнительных устройств – для чтения e–mail, обзора происходящего сзади; карта, компас, фонарь, скейт (передвигаться на нем удобно и приятно, особенно если у вас хороший 486–й) и прочее, прочее, прочее... Не стоит фанатически коллекционировать черепа или оторванные руки, а также колбочки, обертки, шлемы – все равно придется потом выбрасывать, тратя драгоценные минуты. В киберпространстве, где хозяйничает непосредственно SHODAN, нужно успеть собрать как можно больше данных и кодов, расстреливая с помощью software стражей, мины, заборы и киберсобачек. Киберпространство – это прозрачная цветная сетка, внутри которой плавают и жизненно важные , и опасные предметы одновременно. Чтобы получить объект (либо хорошо получить от объекта), с ним нужно столкнуться.

Важно вовремя читать электронную почту. Вместо английского языка можно установить немецкий или французский – кому как больше нравится. Почта содержит сведения о том, как тяжело умирали на боевых постах доблестные защитники станции, и изредка сообщает важные детали – коды доступа, местоположение секретных складов оружия, предупреждения о скоплениях мутантов...

Еще несколько советов:

Уничтожайте камеры. Они следят за вами и дают возможность врагам застать вас врасплох.

Почаще сохраняйтесь под разными именами (мега–совет для всех компьютерных игр мира).

Старайтесь держать карту в одном из углов экрана, делайте на ней пометки.

Пусть вас не смущает, если окажется, что нужно вернуться на уже пройденный уровень, чтобы что-нибудь включить или открыть.

Аллена Кравченко

mad space

Один из ваших противников

Противник медлит с открытием огня до приближения на дистанцию уверенного опознавания – впрочем это зависит от "интеллекта" противника.

Вы можете собрать свои юниты с антигравитационными двигателями, со сканерами...

...ыс различными диапазонами излучения и всевозможным вооружением.

"Звезда смерти" несется по направлению к Земле. Интерьер станции.

3D–симулятор с элементами стратегии
Игра, о которой вы еще ничего не слышали!
Maddox Games обещает к сентябрю...

Авторы "бешеного пространства" исходят из следующей идеи: однообразие 3D–симуляторов можно преодолеть, скрещивая их с играми класса wargame и management, которые, в свою очередь, тоже нуждаются в "притоке свежей крови". Гибкое регулирование уровня сложности стратегических элементов позволит игроку выбирать стиль игры в широких пределах: от типичной аркады типа DOOM до элитной wargames высокого класса сложности. Плюс более разработанный литературный сюжет.

A long time ago, in far galaxy... Совершенно верно, имеются в виду именно звездные войны. Движущийся к Земле поврежденный корабль противника грозит полным уничтожением планеты. Разрыв в уровне технологии делáет бомбардировки бессмысленными. Так рождается идея создания "киберкоммандос" – программа производства и применения в военных целях мыслящих (наделенных человеческим разумом) автономных, самомодифицирующихся и способных к усовершенствованию кибернетических устройств.

...Десантируемые под прикрытием бомбардировок, протеи–коммандос проникали все глубже и глубже в недра вражеского корабля. Некоторым из них удавалось передавать собранную информацию "на поверхность". Такие искаженные, неполные и содержащие ошибки сообщения применялись для обучения и снаряжения новых боевых единиц. В конце концов едва ли не в самый последний момент одному из протеев удалось захватить контроль над некоторыми элементами системы управления чужака и вывести звездолет на околоземную орбиту. И после этого продержаться достаточно долго для того, чтобы обеспечить посадку основных сил штурмовых бригад...

Интерфейс в основных чертах знаком, это окна Control, 3D, Map, Log, Construction. Но авторы надеются учесть ошибки предшественников и сделать интерфейс совершенным.

Некоторые изюминки:

Programming. Это режим, который позволяет с помощью особого метаязыка программировать реакцию объекта события.

Возможность сохранения и расширения плацдарма не только в реальном пространстве, но и в Cyberspace. Cyberspace – разновидность позиционной игры за обладание квантованным пространством (игра на клеточной доске или совокупности таких досок). В этом псевдообъемном пространстве совокупности клеток соответствуют реальным объектам – информационным шинам, процессорным блокам, банкам памяти, дверям, лифтовым площадкам и даже боевым группам противника. Именно поэтому повреждения реальных объектов могут сопровождаться изменениями позиции в Cyberspace, и наоборот. Игрок должен сформировать оптимальные с его точки зрения, боевые группы, разработать основные методы борьбы с противником в реальном пространстве и Cyberspace, а также научиться использовать эти различные виды ведения боевых действий во взаимодействии.

Введение в моделируемую 3D–среду полигональных объектов (как это частично реализовано в System Shock) и спрайтов или анимированных изображений (что делается в DOOM).

Движение "с точки зрения игрока" не только по горизонтали, но и по вертикали (прыжки, подлеты и пр.).

При использовании стерео звуковых плат поддерживается трехмерный звук, музыка различных форматов, в том числе и стандарт нормального аудиокомпакта (значит вы сможете послушать музыку, записанную на этом игровом диске и на обыкновенном домашнем стерео комплексе). Музыка создается одной из профессиональных инструментальных групп.

Олег Мэддокс

Технические требования:
1.Min 386 dx 40 /4 mb/ svga
2.CD–ROM double speed min
3.Sound cards 100% compatible with sb, sb–pro, sb16, sb16asp, sb_awe32, wave blaster, gravis ultrasound and others.





Усаживайтесь поудобней на шерстяную ракету и приглядитесь к впечатляющему пейзажу под собой. Под вами в невероятной перспективе пронесутся барханы, минареты и крепости, островки в море моментально исчезнут за туманной линией горизонта. Трехмерный пейзаж создается в то самое мгновение, когда вы пролетаете над ним – без шва, без изъяна. На 486–м эта игра пойдет, но на самом деле все равно нужен Pentium, чтобы полностью оценить ее чары.

Вам предстоит избавить волшебные миры от злых чародеев, взрывая их замки и сжигая их самих вместе с коврами. Главное – отобрать у них ману. Мана – цена власти и силы в •Ковре–самолете•. Чтобы преуспеть в мистической миссии, насылайте дюжинами разрушительные заклинания – жгите деревья, заставляйте вздыматься вулканы, сотрясайте землю. Ваши противники обладают такими же возможностями. Придется стать не только быстрым и умелым летуном, но и стратегом.

Игра обещает наплодить столько же подражаний, как в свое время Doom, если не больше. Это не только •леталка•, но и •аркада•, и стратегическая игра, и •стрелялка•. Пятьдесят уровней! Точнее – пятьдесят миров, которые нужно привести в равновесие. Огромное разнообразие чудовищ, заклинаний, способов убить и возможностей умереть. Сетевая игра? Пожалуйста! От двух до восьми участников одновременно. Можно играть в стереоочках , которые прилагаются к игре, а можно и в шлеме FVx–1, если вы счастливый обладатель такового. Переключение между режимами осуществляется с помощью клавиши F10.

Вначале освоиться с управлением ковром весьма трудно. Держите при себе гигиенический пакет – голова может закружиться не хуже, чем в реальном полете, пока вы не обучитесь пользоваться одновременно клавиатурой и мышью (чтобы летать во всех возможных направлениях и держать под рукой необходимое в данный момент заклинание). А потом начнется битва погорячей, чем в Doom, но убитые вами существа не будут разваливаться на куски мяса и заливать кровью ваш замок. Взамен они будут рассыпаться золотистыми шарами разной величины, и овладевать ими – ваша первостепенная задача. Первые шесть уровней дадутся вам относительно бескровно. А дальше, если придется нелегко, попробуйте воспользоваться нашими подсказками.

Битва на ковре

Если вы застряли в рое ос, попробуйте немедленно построить замок. Возникшие вместе с ним лучники слегка очистят небо, а мана, появившаяся в такой близости от замка, будет легкой добычей для ваших воздушных шаров. Но не поступайте так вблизи от вражеского замка!

Если за вами увязался нехороший человек на ковре, не поворачивайтесь к нему лицом. Вместо этого уйдите на ускорении назад (если у вас есть это заклинание) и спокойно расстреливайте его со спины.



Собирая ману

Когда вы сражаетесь со множеством чародеев за россыпи маны, подлетите к ближайшей группе злобных созданий и уничтожьте их. Затем овладейте их маной и летите к тем россыпям, за которые идет бой. Если вы сделали все верно, волшебники начнут драться за новую, маленькую россыпь, давая вам возможность завладеть большой.

Атакуя замки

Запомните: чем больше маны вы соберете в своем замке, тем могущественнее станете, а мощь и сила – единое целое в этой игре. Мана позволит вам достраивать к замку дополнительные уровни и уберечься от уничтожающих землетрясений и вулканов.



Если у вас есть заклинание–щит и либо ускорение, либо телепортация, вот способ уничтожить замок более могущественного противника: стреляйте в ближайший рой существ, например гриффонов, и летите обратно к замку врага. Паря над этим замком, начинайте палить в чудовищ снова. Затем закройтесь щитом и отступайте к центру замка. Распаленные чудища последуют за вами и станут атаковать вас, а попутно и крепость. Наконец, летите на ускорении либо телепортируйтесь домой. При успешном применении этой тактики замок врага будет разрушен за несколько секунд. Остается только подождать, когда рассеются существа, и собрать ману.

Аллена Кравченко

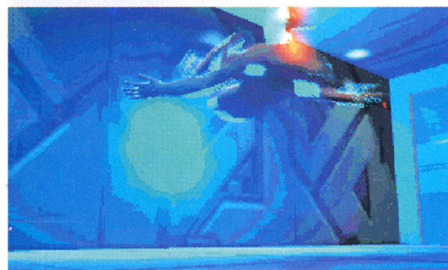


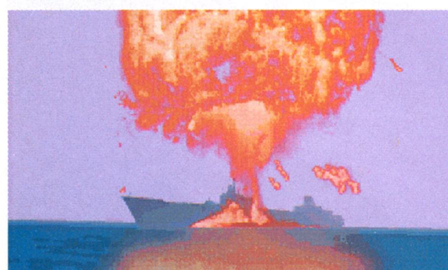


Cyberia

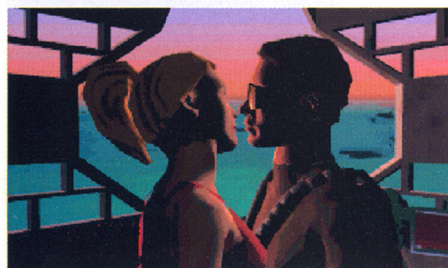












Вот и появилась новая классная игрушка для настоящих мужчин. Эта игра будет близка и понятна борцам за свободу и мир в режиме аркады. На этот раз вам предстоит сражаться на территории нашей Родины, а именно в Сибири в 2027 году. Это очарование смутного припоминания будет сопровождать вас постоянно, когда, глядя на карту Cyberia, вы вспоминаете школьную географию и пытаетесь понять, пролетели ли вы Архангельск или это все еще Ленинградская область...

Итак, пять лет спустя после глобальной экономической катастрофы мировая экономика склоняется к глобальным структурам власти. Глава Альянса Свободного Мира Вильям Девлин дает вам шанс на спасение идеалов Альянса от Криминального Картеля. Постиндустриальный кибермир наполнен хакерами-наемниками, бойцами-секьюрити, загадочными убийствами и спрятанными бомбами.

Пейзажи и интерьеры станции выполнены в суровой палитре тайной войны профессионалов и индустриальных шпионов. Миссии полета на суперистребителе TF-22 проходят среди замечательных 3D-ландшафтов Заполярья: ледяных гор, фьордов и сибирских деревенек. Траектория полета, к сожалению, просчитана заранее и не оставляет вам никакой свободы выбора в передвижении (самолет сам зависает в воздухе, разворачивается на месте, меняет высоту и закладывает виражи, а также саморемонтируется между миссиями): от вас требуется только точная реакция и тренированный указательный палец на гашетке. Старайтесь не попадать по голубым меткам союзников и не пропускать желтые врагов. Миссий всего пять: открытый океан, Норвегия, Архангельск, грузовой тоннель, деревня Зубровская. Каждая имеет свои изюминки: попробуй попади с





первого раза в маленький грузовик, проезжающий по палубе авианосца! Или, несясь в тоннеле среди тучи вражеской бронетехники, постарайся не задеть ненароком цистерны с топливом – все тут же превратится в огненный ад.

Сцены воздушных боев сменяются путешествиями по мрачным коридорам комплекса Cyberia: здесь можно получить выстрел в спину (не забывайте закрывать за собой дверь!); поцеловав девушку, можно проиграть совсем другую судьбу своего персонажа (кстати, если вам не по душе электрошок – лучше отступить назад: next time baby... next time...); умереть от ультразвука или удушающего газа . Если вы все–таки выжили и добрались до верхних этажей станции, вам дружелюбно подмигнет в спальне Эйнштейн (введите это имя, и вы получите доступ к базе данных и e–mail на мерцающем компьютере). К счастью, вам не придется каждый раз возвращаться к началу: игра автоматически сохраняет все пройденные вами эпизоды в виде библиотеки картинок, и это очень удобно.

О звуке можно было бы написать симфонию. Впечатляющее, грозное и патетическое звучание музыки и радиоперехвата чередуется с командами женского голоса и поддерживает эмоциональное напряжение. Звуки выстрелов похожи на глухие удары по жести. Этот саундтрек можно слушать в магнитофонной записи и просто ощущать себя в кабине TF–22, подсознательно вздрагивая и вспоминая: как я здесь его срезал на излете!

У вас появилось желание еще раз спасти свободный мир?

Отличено! Набирайте в командной строке CYBERIA, и пусть ад следует за вами.

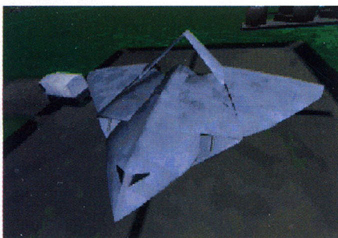
Сергей Шутов

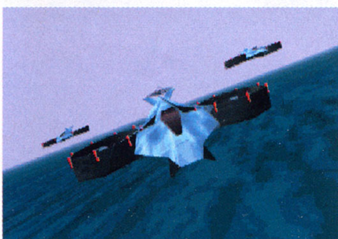














Gabriel Knight

Sins of the Fathers

Огонь, горящий двумя концентрическими кругами, древний золотой талисман, прекрасное женское лицо, танцующие фигуры, змея... – вот его повторяющийся кошмар. Потом он видит себя. Он болтается, повешенный на сухой ветви мертвого дерева. И просыпается с криком.

Познакомьтесь с Габриэлем Найтом, писателем нео – готических романов ужасов. Он расследует убийства, связанные с религией вуду, которые происходят в Новом Орлеане. Опасный он человек, и прошлое у него темное. Что значат эти ужасные сны? Всматривайтесь в них внимательней, как бы они ни пугали вас — только вы можете найти намек, который поможет Габриэлю разобраться в тайне готически-графического путешествия от фирмы Sierra.

Габриэль оскорбляет, требует, упрашивает, соблазняет людей, добиваясь от них того, что нужно ему, не заботясь об их чувствах и благополучии. Но в его несносном, безрассудном, самонадеянном нраве есть что-то притягательное. Несмотря на его беспардонность, у вас будут причины помочь ему противостоять надвигающимся опасностям.

Переживая вместе с Габриэлем Найтом странные приключения и встречая иных персонажей игры, вы оказываетесь вовлечены в сложные, непредсказуемые беседы — совсем как в жизни. Количество тем, которые вы можете с ними обсуждать, увеличивается постепенно, пока вы шаг за шагом раскрываете сюжет. В конце концов, пока Габриэль расследует, он учится на своих ошибках и становится более чутким по отношению к другим — настоящим парнем 90-х.

3D — графика высокого разрешения больше похожа на хорошо нарисованные комиксы, чем на компьютерную игру. Темные фоны, мрачная анимация, настроенческая (иногда чувственная) музыка и поразительные звуковые эффекты помогают настроиться на готический лад. Глубина характеров и богатство оттенков перехода от реальности к фантазиям превращают игру в великолепный триллер.

"Габриэль Найт"— игра контрастов и мягких полутонов, одновременно обращающаяся к внутреннему и внешнему мирам. Эта игра не для детей, но зрелая мораль позволяет ей приятно контрастировать с другими взрослыми играми.

Эл Джоветти

Подсказки

1.Чтобы обнаружить место преступления в первый день, идите на Джексон-сквер. Пройдите мимо мима, а затем мимо полицейского. Когда полицейский погонится за мимом, воспользуйтесь его рацией.

2. Попробуйте сходить к мадам Казану с гелем для волос, воротничком и сутаной священника. Чтобы выяснить ее адрес, звоните по всем телефонам в книге, около которых значится эта фамилия.

3. В кургане африканской змеи уложите изразцы по порядку чисел, по часовой стрелке. Используйте змеиный скипетр на изразце 4. Бегите по часовой стрелке, избегая стражей-мумий. С помощью вина из комнаты 6 можно попасть в комнату 7 и войти во Внутренний Круг.

Under a Killing Moon











Наконец-то! Ура-ура! Вышла игра "Under a Killing Moon"!

Если вы до недавнего времени жили в глухой тайге или проводили досуг, грызя семечки на завалинке, поясняем: "Under a Killing Moon" – последнее интерактивное достижение Access Software. Сплав высокотехничной 3-D графики и живого видео, едва уместившийся на четырех CD-ROMax, разрабатывался в течение двух с лишним лет, а производство обошлось более чем в миллион долларов.

А стоит ли того игра? Ну...

Невозможно отрицать, что Under a Killing Moon установила новый стандарт интерактивного кино. Intro сделано в классическом кинематографическом стиле, и по его окончании вы остаетесь заинтригованы: что же произойдет дальше? Персонажи – цельные, во множестве случаев незаурядные личности, а играют их такие талантливые и легко узнаваемые актеры, как Brian Keith и Margot Kidder. Хорошо скомпонованная музыка придает сцене действия завершенность. Так и хочется усесться в удобное кресло и смотреть шоу.

Но "Under a Killing Moon"– это еще и игра. Она не похожа на телешоу типа "Тебе решать"– здесь ты полностью контролируешь действие, и от тебя зависит, погибнет или станет героем сыщик-звезда Текс Мерфи.

Контроль происходит при помощи приятной 3-D-панели, которая работает в двух режимах и управляется как мышью, так и с клавиатуры. Режим "движение" позволяет обследовать комнаты и передвигаться с места на место, смотреть вверх, вниз и куда угодно еще. В "интерактивном" режиме можно осматривать объекты и манипулировать ими, собирать подсказки и говорить с различными героями, встречающимися по пути. После подбирания находки ее можно рассмотреть поближе или соединить с другими имеющимися в inventory предметами, создавая ловушку или просто полезную вещицу.

Сделана игра исключительно хорошо. Просчитанные в 3-D пейзажи и интерьеры выглядят более чем привлекательно (особенно если у вас крутой компьютер), а детали настолько точны, что не составляет труда прочесть надписи на обложках журналов или настенных досках. Беседы Текса с другими персонажами не теряют свежести – вы выбираете любой из трех стилей (к примеру, жалующийся нытик или друг бомжей, бессовестный лгун или плохой остряк), вместо того, чтобы просто читать текст. А персонажи любопытней, чем в любой иной игре, основанной на видео. Бывает, что диалоги вызывают искренний смех – этим достоинством обладают весьма немногие компьютерные игры. Вы обнаружите в себе желание болтать только затем, чтобы понаблюдать за реакцией собеседника.

Но когда напряжение между интенсивностью игры и интересом к видеовставкам начинает спадать, оно может смениться легким разочарованием. "Under a Killing Moon" использует не только все возможности развлечь вас, но и выжимает все соки из вашего компьютера. Чтобы играть в нее, может понадобиться все, чем ваша машина обладает, если не более того. У вас 486 DX? А игра выглядит куда лучше на Pentium. У вас 4 Mb RAM? "Killing Moon" предпочитает жить на 8, а лучше на 16.

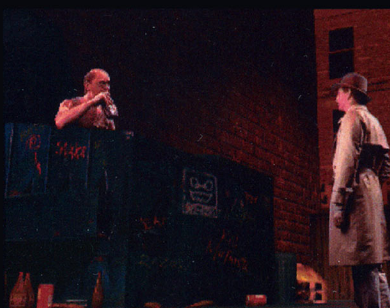
Да и размеры игры могут повлечь за собой некоторые проблемы. Поиграв несколько часов, вы почувствуете себя как в старые добрые деньки, когда, играя, вы то и дело меняли дискеты. Access заявляет, что игру можно пройти, меняя диски всего несколько раз. Но в действительности ожидайте, что вынимать один диск и ставить другой придется несколько десятков раз, если не больше. И это не все, что замедляет игру. Даже с CD-ROM drive с двойной скоростью, 8 Mb RAM и на 486 DX2/66 перемена одного 3D — окружения на другое часто длится более 30 секунд, а чем машина хуже, тем дольше это происходит.

Итак, стоит ли вам бежать тратить деньги на эту "Великую Мать" всех игр для PC? Да, но только в том случае, если ваш компьютер достаточно силен, чтобы она засияла во всей своей красе. Те, у кого есть Pentium или хороший 486-й, полюбят эту игру не только ради ее самой, но и ради огромного эгоистичного удовольствия хвастаться ею всем друзьям и соседям. Ну а если вы застряли на 386-м или плохом 486-м – остерегайтесь! Будущее интерактивных развлечений уже настало, а на вашей машине не поиграешь.

Кристофер Линдквист







Snake battle

Когда-то давно, когда компьютеры были экзотикой, людей, работавших с ними, поголовно звали программистами. Примечательно, что с самого начала основной побудительной причиной работы "программистов" была возможность на особый лад забавляться с этими дорогими игрушками. Один из первых случаев описан американским физиком Фейнманом и относится ко времени работы над Манхэттенским проектом. Компьютеров не было, были какие-то автоматические "табуляторы" и команда операторов, работавших на этих штуковинах. Но вот люди, командовавшие этим допотопным киборгом постоянно впадали в особого рода компьютерное безумие, с наслаждением "программируя" своего человеко-машинного монстра на автоматическое решение задач, не имеющих отношения к делу и давно решенных. Возбуждала же их, похоже, сама возможность программирования.

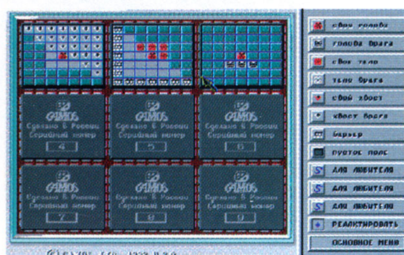


Времена теперь иные, и свою дозу компьютерных радостей имеет почти каждый. Все играют в компьютерные игры, унаследовавшие что-то от обычных игр, усвоившие многое из литературы, кино, телевидения и постоянно прибавляющие к этому набору нечто новое. Но вот тут как раз и загвоздка. New titles появляются разве что не ежедневно, но насколько они новы? Все новые игры оказываются более или менее удачными представителями сложившихся классов игр, а то и вовсе почти точными копиями уже игранных ранее.

На этом фоне появление чего-то действительно нового – почти чудо. А чудес не бывает. Фирма Gamos попыталась совершить этот подвиг. И выпустила игру Snake Battle. Вам предлагается... "программировать". На особом графическом языке вы создаете программу поведения своей боевой змеи, а затем только наблюдаете за ее судьбой. Ну а о том, что в программировании есть свой fun, уже говорилось. У этой игры есть, пожалуй, только один предок: "бой в памяти" – игра программистов, состоящая в написании программы, отыскивающей и уничтожающей в памяти компьютера программу противника и не допускающая, чтобы уничтожили ее саму. Snake Battle предоставляет эту возможность всем, а не узкому кругу профи. Но на этом рассказ о достоинствах кончается и начинается перечень недостатков. Положим бедное оформление и не слишком симпатичную графику игры можно было бы и простить (на первый-то раз). Но интерфейс тоже довольно неудобен. Но язык программирования недостаточно прост, с одной стороны, и недостаточно мощен — с другой. Но правила подсчета очков не слишком разумны. Но множество боев заканчивается ситуацией, когда змеи зацикливаются и повторяют одни и те же движения, пожирая хвост друг друга. И все-таки, главное свершилось – обозначился новый класс игр – programming. Gamos доработает свою программу, элементы programming появятся в других играх. И рано или поздно чудо случится – мы получим НОВУЮ игру.

Но ведь чудес не бывает. И это тоже будет уже не чудо, а чудесная игра... напоминающая Snake Battle.

Сергей Гурко







Gadget
Troubled Souls
The 11th Hour
Myst
F/A-18 Hornet

НОВОСТИ

Pippin – новинка от Apple

Фирма Apple решила пополнить ряды видеоприставок 3DO и Philips CD-i новой платформой Pippin, благодаря чему четырехскоростной дисковод CD-ROM сможет работать с телевизором.



В новой платформе, созданной на базе операционной системы Macintosh, будет использована микросхема PowerPC – мощный процессор последней серии компьютеров Macintosh. Фирма Apple сообщила о намерении продавать лицензии на использование Pippin. Уже заключен контракт с фирмой Bandai – крупнейшим японским производителем игрушек- которая выпустит к концу текущего года CD-ROM плейер на базе Pippin. Изделие получит название Power Player и будет стоить приблизительно 500 долл.

При помощи Pippin можно будет проигрывать незначительно модифицированные программы для Macintosh. По прогнозам фирмы Apple, к тому времени, когда на рынке появится изделие фирмы Bandai, будет перенесено по меньшей мере 50 программных продуктов, в числе которых будут изделия фирм Cyan, CyberFlix и Presto Studios. Сообщается также, что программы, разработанные специально для Pippin, можно будет проигрывать также и на Macintosh.

Последнее замечание: хотя Pippin будет поддерживать стандарт MPEG, для того, чтобы проигрывать MPEG CD фильмы, потребуется дополнительный декодер.

Фирма Electronic Arts планирует выпустить весной 1995 года еще 6 titles для Макинтоша: *Freedom in our Life Time, CSD World Junior, Table Top, PSD Compilation, Sesame Street Number* и *Maps&Facts.*

Вы, конечно, знаете популярные игры торговой марки Microprose: *Civilisation, F-117A, Pirates GOLD* и *Iron Helix*. В этом году выходит еще один MAC CD – *Wild Blue Yonder*! Может быть новый хит...

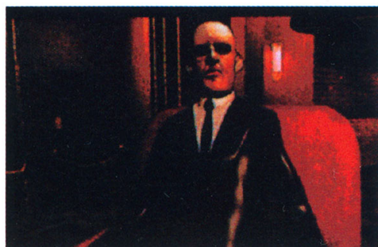
Synergy America

Gadget

Большинство компьютерных игр устроены очень просто: нужно обогнать противника в счете, искусности маневров, умении стрелять, и вообще выбить из него начинку.

Но теперь приготовьтесь оставить гормоны в нижнем ящике стола. Если Myst тяготеет к тайнам в стиле Толкиена, то Gadget — это смесь Альфреда Хичкока и снов из Twin Peaks. В Gadget вам не понадобится следовать инстинкту убийцы. Потребуется лишь желание разрешить до приятного сложную тайну. Первобытного удовлетворения собой вам будет недоставать, но Gadget гарантирует вам возможность участвовать в гениальном интерактивном фильме, блуждая по наиболее творческим компьютерным ландшафтам из когда-либо виденных вами. Мир игры пропитан атмосферой предвоенного Лондона.









Gadget представляет собой новое японское изобретение, предвосхищающее общую тенденцию развития электронных повествований. Игровой элемент, несомненно, присутствует, но реально увлекательной оказывается погоня в великолепно просчитанном блеклом городе, который населен жутковатыми людьми с пустыми глазами и заполнен футуристической техникой. Местные жители весьма эксцентричны и произносят откровения типа: "Когда боль начинает с жалобным металлическим воем буравить мой череп, я медленно уплываю в бессознательное".

История начинается в дешевой комнатке отеля в деловой части города. Начав разбираться, вы скоро обнаруживаете, что стали сыщиком, завязнувшим в очередном деле. Апокалиптические новости по радио подталкивают вас к действиям.

Вы спускаетесь вниз, в вестибюль, где таинственная личность по имени Slowslop передает вам фотографию и просит связаться с ученым, которого зовут Horselover. По-видимому, Horselover слегка сошел с рельсов и строит космический корабль, воображая, что мир скоро будет уничтожен кометой. Вам нужно разыскать его и выяснить, что происходит.

Большую часть досуга вы вольны посвятить спокойному исследованию игры, щелкая на стрелочки, обозначающие направление движения. Иногда вы мечетесь в QuickTime movie. В игре требуется собрать пять изощренных высокотехничных устройств, чтобы вскрыть секрет в самом сердце истории. Каждый из этих предметов пригодится вам в пути. Например, бинокль показывает события ближайшего будущего.

Путешествие вам предстоит долгое (чтобы пройти игру, нужно никак не меньше трех часов) но экстраординарная графика делает приятным исследование этого мира. Насколько странным может показаться это странствие? Скажем, иногда вы словно повисаете в воздухе. По пути вы проходите сквозь чудаковатый музей науки, совершаете около дюжины путешествий в поезде и взбираетесь на борт маленького самолета. Но настоящие подсказки достанутся вам от зомбиобразных персонажей. Чтобы потребовать информацию, достаточно щелкнуть на них мышью.

Насколько бы Gadget ни был продвинутым, и здесь не обошлось без оплошностей. Бывает, что в поезде тупо ждешь остановки, исчерпав все возможности беседы.

Но если вам хочется получить представление о хорошем CD-ROM, и настроения пострелять сегодня у вас нет, поиграйте в Gadget. Это путешествие забудется нескоро. А если вы услышите от приятеля "Мультимедиа — это тоска смертная", просто покажите ему эту игру.

Madmouse

По материалам Electronic Entertainment и Macworld

Troubled Souls

Лучшая "мозговая" игра фирмы Varcon Systems

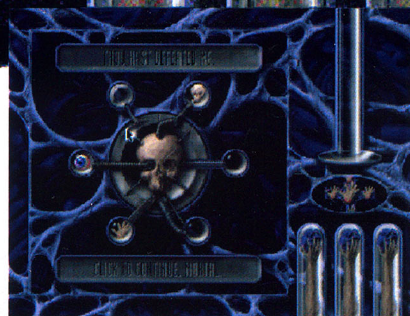
Представьте себе, что Эдгар Аллан По сварил компот из "Тетриса" и бывшей в моде несколько лет назад игры с трубами "Pipe Dream". Получатся "Встревоженные души". Эту притягательную игру создал 17-летний программист со странностями Рэнди Рэддиг.

В ней нужно создавать кольца или закрытые цепи из частей, падающих вниз из желоба. Это становится трудным, когда начинают падать фрагменты, соединенные с... э-э... частями тела. Потребуется соединять, скажем так, куски уха с другими кусками уха, а налитые кровью сердца — с такими же сердцами. Этот процесс сопровождается пульсирующей на заднем плане мрачной, тягучей музыкой.

Может быть, это описание произвело на вас дурное впечатление. Но на самом деле Troubled Souls — игра не настолько садистская. Она скорее вызывает наркотическую зависимость. И готические элементы — всего-навсего подходящее оформление для хорошо сбалансированной и невероятно увлекательной игры.

Суть в том, чтобы создавать кольца из маленьких кусочков головоломки, соединенных с различными частями тела. Частицы падают из желоба, который расположен справа. Когда места на экране становится мало, это означает, что игра близится к концу.

Стивен Леви







Под ковром пыли библиотека скрывает множество ключей. Не пропустите коробки с "7-м гостем" на полке. Десятичная система вам здесь не поможет. Чтобы решить головоломку, сгруппируйте книги по цвету.

Затхлый чердак Стауфа завален секретами. Немного потренировавшись, вы поймете, что фамилия Генри имеет бросающееся в глаза сходство с именем еще одной души, заключившей сделку с дьяволом. Чтобы решить эту головоломку, переставьте буквы из Фауста в Стауфа.

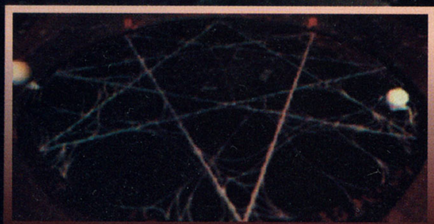
Тарелки Генри следует убирать аккуратно. Составьте тарелки стопкой на концы звезды, всегда перескакивая через две тарелки, уже стоящие в стопке или нет.

А, миссис Умница, я полагаю. Чак был игрушкой сына Мари, сейчас он станет рубленой печенкой.

Комната Эдварда Кнокса
Мистер Кнокс пытался предупредить Карла об опасностях, таящихся в доме Стауфа. К сожалению, в результате своей предупредительности он, похоже, потерял голову, весьма неприятным способом.

Под пылью на кухне скрывается зловредный разум. Именно здесь Стауф встречается с Джулией Хайне из "7-го гостя".







В ванной – кровавая сцена.
Вот что случается, когда вы забываете закрыть колпачком тюбик с зубной пастой. Паста вам понадобится при поиске сокровищ.

11ый час

Virgin Interactive Entertainment, CD for DOS/Mac

Приглашаем вас в адский пустой дом, жилье самого Генри...

Ворвавшись на сцену игр с мультимедиа в прошлом году "7ойгость" установил стандарт для интерактивного кино. И в индустрии, где время жизни продукта часто исчисляется неделями, "7–ой гость" по–прежнему держится в первой пятёрке списка игр–бестселлеров для Mac и PC.

Этот успех будет трудно превзойти, но разработчик Trilobyte выпускает продолжение на трех дисках (один диск описывает "производство" игры и фонограммы) под название "11–й час".

Новая версия может похвастаться улучшенной графикой и более чем часом видео – вдвое больше, чем в "7–ом госте". Основанная на собственной технологии программирования, игра обеспечивает видео с частотой 30 кадров в секунду. Графика сочетается с видео, чтобы поведать историю любви, обрамленную элементами мрачного ужаса.

Семьдесят лет минуло после кровавого финала "7–ого гостя", но смертоносное наследство Генри Стауфа все еще живо. Расследуя серию убийств в родном городе Стауфа, исчезает репортер Робин Моралес. И вы – в роли Карла Деннинга младшего, коллеги и любовника Робин – должны найти ее и раскрыть тайну теперь уже разрушающегося замка Стауфа. Глядя на все глазами Карла, вы будете полагаться на трех таинственных женщин, которые станут помогать вам в ваших поисках. Чтобы остаться в живых вам придется изучить их причуды, слабости, сильные стороны и страхи.

Игроков ожидают 13 логических головоломок, боле 40 спрятанных предметов, за которыми вы должны будете охотиться и 6 стратегических игр с искусственным интеллектом, в которые вам придется играть против самого Генри Стауфа. Если вы застрянете, система помощи, основанная на видео, даст вам подсказку.

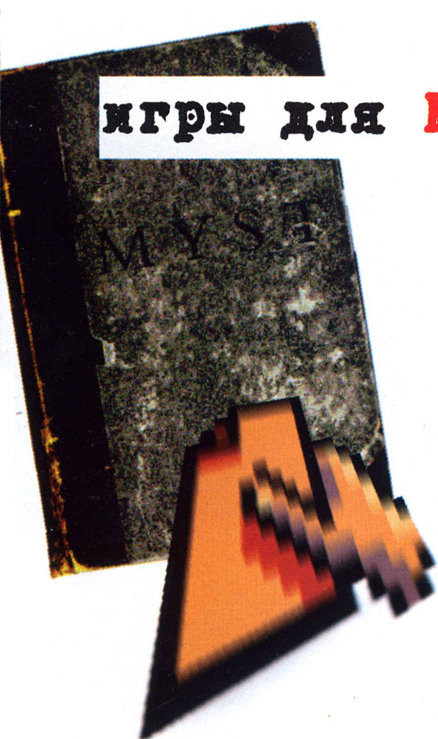
Действием вы управляете при помощи нового интерфейса Игровой Книги (GameBook). Переместите курсор на самый верх экрана, чтобы вызвать GameBook, которая дает вам доступ к видео, позволяет получать текстовые и графические ключи к разгадкам секретов при поиске сокровищ, слушать звуковые подсказки и сверяться по картам, показывающим какие комнаты все еще содержат нерешенные головоломки, а какие открыты для поиска сокровищ.

Для тех, кто не в состоянии дожидаться "11–ого часа" мы организовали экскурсию по 5 из 22 комнат, образующих мрачный мир зловещего Генри Стауфа.

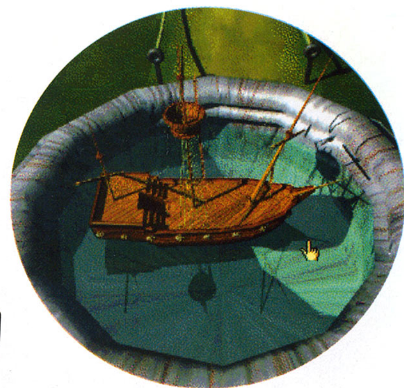
Там есть на что посмотреть, но не бездельничайте. Как можно догадаться по названию, "11–й час", играет шутки со временем. Драматические сцены вне дома происходят в прошлом, однако события в доме вы наблюдаете в реальном времени. Пока вы играете, дедушкины часы в прихожей отбивают проходящие часы, и судьбоносный "11–й час" может накатить совершенно неожиданно...

Кристофер Линдквист





MYST



Первые несколько кадров MYST— затонувшая лодка возле дока таинственного острова, сарай для инструментов на холме, странная коробочка с приобретшей печальную известность меткой на крышке — несомненно станут частью истории игр наряду с открывающимися мирами первой приключенческой игры Crowther and Woods Adventure.

Myst относится к редкой категории игр, которые не погружают тебя в свою оболочку, а рвут таковую в клочья. Нет здесь и наиболее раздражающих особенностей приключенческих игр — непонятных словарей, людей, с которыми нельзя поговорить, неверных движений, приводящих к смерти и заставляющих начинать все сначала. Ты пытаешься раскрыть загадку острова, путешествуя по нему, но на тебя не давят ограничения во времени, и на пути не встают деспотические наказания. Ты можешь задержаться, чтобы насладиться видами или звуками — они настолько же прекрасны, насколько интригующи.

Братья Рэнд и Робин Миллер, чья предыдущая игра The Manhole and Spelunx — лишь намек на последующее величие, мастерски обработали кадры, создав иллюзию полностью реального, живого иного мира. В Myst легко потеряться, но всегда можно найти путь к решению. Ты ознакомишься с книгами в библиотеке, посидишь в кресле, похожем на зубоврачебное, и хорошо изучишь свою башню. И тогда история всплывет на поверхность – история, позволяющая надеяться на чарующее продолжение.

Но это позже. А сейчас, если тебя хоть немного интересуют приключенческие игры, ты немедленно побежишь покупать этот диск. Если у тебя есть CD-ROM drive, может быть, ты уже успел купить Myst. А если CD-ROM drive нет – появилась хорошая причина его приобрести.




Mechanical Age

Подсказки к Myst

Начните с библиотеки. Внимательно обследуйте все, что в ней находится: книжные полки, картины, камин, карту острова. Не жалейте внимания на книги: они богаты полезными сведениями и содержат конкретные подсказки. Если же вы наберетесь терпения и прочтете их, то узнаете о существовании других островов, и тайна острова Myst приобретет более конкретные очертания.

На отдельной полочке вы найдете книгу. Вложите в нее страницу, лежащую рядом. Бог мой, так это видеокнига! Их даже две – голубая и красная. Много помех? Ну что ж – отправляйтесь на острова за недостающими листками! Чем больше удастся найти, тем чище станет "прием". Если вы перед тем, как попасть в библиотеку, внимательно прочли записку Атруса и последовали его советам, вы уже знаете, что его предал один из сыновей, уничтожив чудесные книги, с помощью которых можно было попасть в различные миры. Он не знает, кто из двух братьев виноват в этом, и подозревает Ахенара, но не может быть ни в чем уверен. Так вот, из красной книги к вам взывает за помощью братец Сиррус, а из голубой – Ахенар. Только вы можете узнать, кто из них виновен.

Для того чтобы куда-либо "уехать", придется решить загадки на самом Myst. Это не так уж сложно. Главное – разобраться в том, как работает вращающаяся башня. Не забудьте только включить все "сундучки" – рубильники на острове, чтобы места рядом с ними стали видны на карте.

Допустим, вы наконец разобрались в том, как покинуть Myst. Нет, не игру! Первый остров (он же и основной – с него можно попасть на любой другой, но с любого другого острова – только обратно на Myst). Остальные острова носят названия Ages, или Веков: The Selenitic Age (Лунный Век), The Mechanical Age (Механический Век), The Stoneship Age (Век Каменного корабля) и The Channelwood Age (Век деревьев и каналов). На каждом из них спрятано по голубой и красной страничке. С острова можно унести только одну страничку – за второй придется возвращаться. Если хотите, можете помогать только Сиррусу или только Ахенару. Правда, интереснее приносить странички для обоих и слушать, как они обвиняют друг друга. На самом деле оба хороши.

Не будем больше об острове Myst. Остальные настолько богаты загадками, что нам настало время разразиться подсказками и намеками.

Selenitic Age

Главная загадка – выяснить последовательность пяти звуков на механизме у двери. (Первой двери, которую вы увидите на острове.) Если вам удастся правильно набрать код, вы сможете спуститься в лабиринт – он называется Mazerunner. Для этого:

— пройдитесь по острову и включите все кнопки. Их всего пять. Это активизирует микрофоны, которые посылают звук с этого места на центральный передатчик. Он стоит на островке посреди лагуны. Постарайтесь запомнить, какие звуки соответствуют каждому из мест;

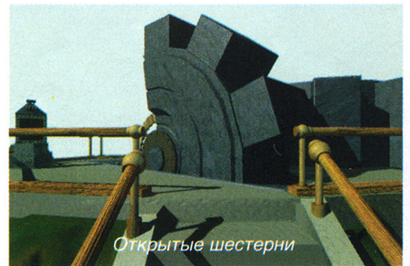
— не забудьте подобрать голубую или красную страничку;

добравшись по тоннелю до центрального передатчика, сделайте вот что:

— нажмите на первую иконку, потом – на стрелочки, вращающие камеру на 360 градусов. Двигайтесь потихоньку, прислушиваясь к звукам, соответствующим иконке на кнопке. Когда вы оказываетесь менее чем в 5 градусах от




Вид с поршня


Открытые шестерни


Комната в камине


Мост к часам


Selenetic Age


Mazerunner

верной настройки, начинает проявляться звук, а соответствующая стрелочка мигает, указывая нужное направление вращения.

Если вы устанавливаете камеру на правильный угол, помехи исчезают, звук становится чистым.

Проделайте это со всеми иконками по очереди. Когда вы настроите камеру на все пять направлений, нажмите кнопку ∑ внизу панели. Прозвучит кодовая последовательность звуков. Постарайтесь запомнить ее. Теперь можно возвращаться к двери и вводить звуки по порядку.

Когда дверь откроется, идите вниз к тележке на рельсах. Садитесь. Поезжайте вперед. Ориентироваться вы будете опять же по звукам. Вот как они соответствуют сторонам света:

север – "колокольчик"
юг – "колокол"
восток – "шипение"
запад – "птичка"

Промежуточные (типа северо-восток) направления – комбинации двух звуков.

Кстати, не упустите возможность воспользоваться кнопкой "BACKTRACK". Если нажать на нее, Mazerunner автоматически возвращает вас к последней верной позиции.

Только для ленивых!!! С, З, С, В, В, Ю, Ю, З, ЮЗ, З, СЗ, СВ, С, ЮВ и – выход.

В конце лабиринта идите вниз по туннелю, где вас ожидает книга Myst.

Stoneship Age

Идите к гнездышку под зонтиком. Здесь есть три выключателя, которые откачивают воду из разных частей корабля-острова: первый – из маяка, второй – из туннелей, а третий – из комнаты с книгами. Откачайте воду из маяка. Идите туда. Пройдите вниз по лестнице, откройте кран слева внизу на сундуке. Когда вода вытечет из него, закройте его снова.

А теперь идите обратно к "гнездышку" и откачайте воду из туннелей, заливая, таким образом, маяк. Догадываетесь, зачем? Если сундук всплывет, к нему превосходно подойдет тот ключик, что прикреплен наверху. Открывайте сундук. Заберите ключ, поднимитесь по лестнице и откройте им чердак. Наверху у нас генератор. С батарейками. Нажмите на ручку и накручивайте до посинения, чтобы перезарядить батареи, иначе внутри корабля будет тьма. Когда синий столбик достигнет верхушки шкалы индикатора на батарее, это будет значить, что у вас есть минут десять на то, чтобы обследовать туннели и полюбоваться спальнями братьев. Помните: больше одной страницы не унести.

Если свет неожиданно погаснет, придется карабкаться наверх в полной темноте и снова накручивать генератор. Зарядив его, заодно сходите к телескопу за полезной подсказкой. Осмотрев горизонт, вы обнаружите мигающий свет. Приметьте, что компас в этот момент стоит на 135 градусах.

Поспешите на корабль. Когда найдете половинку странички в спальне одного из братьев, перепишите себе содержание – это важно! Возвращаясь вверх по лестнице из комнаты любого из братьев, включите панель на первой площадке (с красной кнопкой). Это даст вам возможность попасть в секретную комнату.

Попав в помещение со стеклянными стенами и большой розой ветров на полу, припомните позицию компаса на телескопе.

Не смущайтесь, если придется снова и снова бегать к генератору. Так и задумано.

Проделав все возможное в вышеупомянутой комнате, сходите к "гнезду" и выкачайте воду из трюма корабля, идите вниз по лестнице. Если вы все делали правильно, там будет светло как никогда. В книжной комнате щелкните на стол. Вот и книга Myst!


Channelwood Age


В столе Ахенара


Генератор




Stoneship Age

Mechanical Age

Вы прибыли на Южный остров. Есть еще Северный и Восточный. Заметьте: рядом с гигантской шестерней – панель со значками. Главное – отыскать правильную комбинацию, чтобы попасть в скрытое помещение.

Сначала побывайте в комнатах братьев. В комнате Ахенара поразвлекайтесь с симулятором вращения крепости. Отыщите задние комнаты. Потом выходите в общий коридор и нажмите красную кнопку, чтобы пройти к панели управления лифтом. Тяните за рычаг, пока правильный символ на панели не загорится красным. Теперь можно поездить на лифте. Сначала отправляйтесь вверх. Ничего интересного? А вы попробуйте нажать на кнопку посредине и выскочить из лифта. Он спустится вниз. И вы обнаружите панель, с помощью которой можно вращать крепость. Если ваши шестерни начинают дико и неконтролируемо вертеться, их можно остановить, отключив питание левым рычагом и толкая правый рычаг вращения вперед. Когда шестерни остановятся, нежно потяните за правый рычаг.


Спальня Ахенара

На Северном острове спрятана первая часть кода, на Восточном – вторая. Как только вы найдете обе, попасть к книге Myst будет проще простого.

Не забудьте захватить одну из страничек!

Channelwood Age

Главное на этом острове – разобраться в том, как работает водная энергосистема. Нужно научиться переключать воду на нижнем уровне так, чтобы энергия поступала к разным механизмам (к лифтам и мосту). Настоятельно рекомендуем зарисовать карту острова из книги в библиотеке Myst и не гарантируем тем не менее, что вы не заблудитесь. Постарайтесь сделать схему нижнего уровня, чтобы сберечь время и нервы.

Идите к мельнице. К ней ведут все дороги. Внутри откройте кран на полную. Вода зашумит громче.

А теперь нужно подать воду на лифт, ведущий ко второму этажу. Для этого переключите первую от мельницы развилку налево, а последующие – направо, направо, направо. И поезжайте на второй этаж.

Карта второго этажа есть в книге из библиотеки Myst. Здесь надо найти способ открыть верхнюю и нижнюю калитки на винтовую лестницу, чтобы можно было попасть на второй этаж без лифта.

Посмотрите на карту внимательно. Заметили пунктирную линию между двумя хатками? Мотайте на ус. Вы откроете эту проклятую калитку, если будете обращать внимание на мелкие, но всегда важные детали. Спустившись по лестнице вниз, откройте нижнюю дверь (достаточно просто щелкнуть на нее мышью). И идите к первой вилке. Переключите воду направо. Подымайтесь обратно. Теперь у вас заработал лифт на третий этаж.

На третьем этаже сходите в комнату Ахенара (постарайтесь не пугаться), а по пути обратно, приметив тропу позади лифта, и в комнату Сирруса – несравнимо более роскошную. Там, кстати, лежит вторая половинка порванной странички. Спишите и ее.

Спускайтесь вниз, потом по винтовой лестнице и снова к первой развилке. Начиная с нее переключите воду: налево, налево, направо. В тупичке дерните за ручку механизма, к которому ведут трубы, и из воды подымется мост.

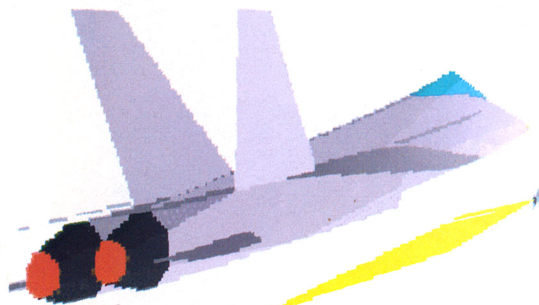
Идите дальше к дальнему лифту, а потом сверните направо и идите по тропе с трубами до тупика. Там можно соединить трубы таким образом, чтобы энергия поступала к дальнему лифту.

А теперь идите к первой развилке. Теперь нужно подвести воду к лифту. Начиная с первой вилки переключайте: налево, направо, направо, налево. Тогда вода пойдет по проведенной вами трубе.

Ну, вот и все. Езжайте на лифте вверх, и книга Myst будет ждать вас прямо за дверью.

Аллена Кравченко
Андрей Полегаев

F/A-18 HORNET



Симулятор полетов фирмы Graphic Simulations

Каждый год появляется новая крышесрывающая симуляция полета в крутом истребителе. Модель 1994 года — F/A–18 Hornet. Это комбинация головокружительного в своей достоверности полета, относительно удобного контроля над игрой (хотя неизбежны и некоторые сложности), и настолько живой графики, что и в самом деле ощущаешь себя сидящим в кокпите. Можно даже играть с друзьями — вчетвером по сети или тет–а–тет по модему.

Пристегнувшись ремнями в пилотском кресле, ты получаешь именно то, чего ожидал — перед тобой оказывается пугающе реалистичный дисплей и панель управления самого устрашающего из созданных современной технологией (или МакДоннелом и Дугласом) истребителя. Естественно, можно убрать все это из вида, но опытные игроки предпочитают полагаться на радар (как только начинают понимать, как он работает).

Стоит потратить пару минут и на изучение 256–страничного руководства к игре, чтобы оценить возможности этого летного средства и его оружейных систем. Руководство переполнено картами и диаграммами, а от языка, которым оно написано, у Туполева, например, кровь бы закипела. Еще лучше, если ты постараешься выработать полезные навыки в тренировочных боях. Они тебе понадобятся, потому что когда ты доберешься до сути игры — выполнения жизненно важных миссий на Среднем Востоке — ты будешь пользоваться серьезным оружием. К этому времени ты приобретешь опыт взлета и посадки на авианосцы. Враги в этой симуляции весьма смертоносны.

Если тебе нравились видеорепортажи с войны в Персидском заливе, то, несомненно, ты полюбишь F/A–18 Hornet.

Стивен Ливи

Помнишь счастливые деньки войны в заливе? Теперь и ты можешь пошвырять бомбы. Среди целей есть даже парочка классных бункеров.

НОВОСТИ

Сеть для видеоприставок



Обладатели шестнадцатибитовых приставок в поисках новых приключений могут теперь попробовать свои игры в сети. Давайте рассмотрим вблизи XBand Modem.

В Нью–Йорке, Сан–Франциско, Далласе, Лос–Анджелесе и Атланте уже работает сеть для Genesis и Super Nintendo с модемами XBand Video Game Modem фирмы Catapult.

Подключившись к сети XBand, игроки получают советы по играм, собственную статистику, информацию о положении в табели о рангах и новые данные по другим игрокам и по состязаниям, организуемым сетью. Сеть даже подбирает игрокам противников, равных по силе или каких они пожелают.

Пользоваться XBand очень просто. Модем вставляется в 16–битовую игровую систему, а обычный игровой картридж вставляется в XBand.

Чтобы обеспечить on–line возможности, вроде тех, которыми располагают персональные компьютеры, фирма Catapult разработала операционную систему для сети, поскольку, в отличие от компьютеров, 16–битовые игровые машины не имеют операционной системы. Операционная система XBand поддерживает простой пользовательский интерфейс, который позволяет пользователям вводить данные с помощью клавиатуры, изображаемой на экране.

Позвонив по бесплатному номеру (начинающемуся с 800), вы связываетесь с компьютером сети XBand ("сервером"), который содержит каталог пользователей, ожидающих партнера для определенной игры. Сеть XBand либо отдает приказ, чтобы XBand Video Game Modem перезвонил противнику, либо ставит модем XBand в очередь ждать, пока позвонит соперник.

В отличие от on–line систем для персональных компьютеров, теряющих связь, когда снимают трубку на той же самой линии, операционная система XBand заботится о том, чтобы играющий не терял связи, даже если ему звонят. Система отслеживает звонок, сообщает пользователю и дает возможность ответить на звонок, а потом возобновить игру.

От XBand требовалось передавать игровую информацию по телефонной сети необычайно быстро. Чтобы выполнить этот трюк, в модеме уменьшили время отклика при связи по сети.

Обычно и модемы, и сети настраивают на максимальную пропускную способность (максимальный поток цифровой информации), а не на быстрый отклик. Это означало, что игры on–line ограничивались менее требовательными к скорости жанрами, такими как шахматы или интерактивные текстовые приключенческие игры, в которые можно было нормально играть при большой задержке между командой и реакцией на нее – иногда в целую секунду.

Естественно, спортивные или боевые игры требовали более четкой обратной связи. Чтобы улучшить время ответа, модем имеет встроенную ASIC (специализированную для данного приложения микросхему), аппаратное обеспечение обработки сигнала и обычный интерфейс с телефонной линией.

Catapult оценивает время ответа модема XBand в 1/30 секунды.С момента своего появления XBand поддерживает Mortal Kombat, Mortal Kombat II, NBA Jam, Madden NFL '95 и NHL '94 и '95 – немалое количество хороших игр. Теперь сети XBand требуется немалое количество хороших игроков.

CD-i



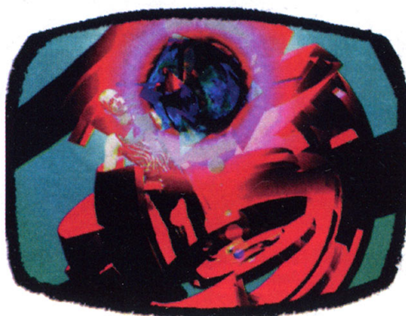
В игре Burn:Cycle (”Горящий круг”) хорошо видны особенности CD–i. Видео с полноценным движением и интригующая сюжетная линия в исполнении любой другой домашней приставки, возможно, выглядели бы хуже.

Утечка мозгов

Ты просыпаешься от киберпсихотического сна как раз вовремя — вот–вот нанесет удар главная система памяти компьютерного банка. Ты контролируешь движения Сола Каттера, мелкого воришки данных, который получил больше, чем рассчитывал, когда попытался обобрать компанию SofTech. В мозг Сола вживлен вирус Burn:Cycle, и ты должен помочь ему открыть тайну, стоящую за этим вирусом, и дезактивировать его, пока не стало слишком поздно. Информация поступает к Каттеру посредством головного телефона и во время бесед с различными людьми. В поисках таких людей Каттер путешествует по необъятному урбанистическому кошмару, заглядывает в модный рэйв–бар, общается с отполированной ”исповедальней”, которая на самом деле яаляется Игральным Автоматом Кармы (поверишь, когда сыграешь), и даже стреляет на лету. Чего только нет в Burn:Cycle!







Крутое кино

Burn:Cycle отличается из ряда вон выходящей графикой благодаря полновесному видеоизображению и чистым, ярким последовательностям движений. В игре фигурируют несколько безумных футуристических персонажей с легким панковским уклоном. Несмотря на то, что графика иногда кажется вычурной (вечеринка, например, выглядит как рэйв, на который попасть невозможно), на самом деле она великолепна.

От звука тоже кибердыхание перехватывает — полные голосовые и прочие аудиоэффекты под хороший house music. Хотя впечатления от саундтрека не доходят до безумных восторгов, которые вызывает само действие, музыка все же неплохо дополняет игру.

Управлять ситуацией просто. Убивать так же легко, как и в Lethal Enforcers, а подбирание и использование находок не требует разъяснений. Единственный облом может произойти, когда находишься в кокпите во время перестрелки: нужно знать, в каком направлении идти по футуристическому средству передвижения, чтобы выжить.

Гори, детка, гори!

Burn:Cycle — быстрая, увлекательная игра в самый раз для CD–i. Если у вас есть CD–i — проверьте сами, а если нет — придется подождать, пока ”Горящий круг” не окружит вниманием 3DO и Sega CD.

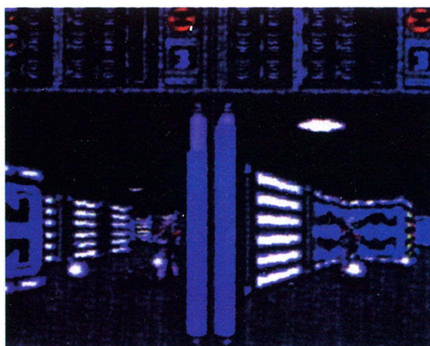
Подсказки

1. Воспользуйся картой, чтобы найти выход с первого уровня. Иди вперед, затем направо, снова вперед, налево, еще раз налево и вперед.
2. Отбрось идею застрелить охрану у отеля. Тебя пришьют прежде, нежели ты успеешь понять, что произошло.
3. Игральный Автомат Кармы тебя озадачит. Внимательно вглядывайся в то, что он тебе покажет, и ищи подсказки.
4. Проще всего выбраться из перестрелки, если прицеливаться в противников издали.
5. Взорви дверь бомбой, но не забудь отойти подальше!
6. Обыщи труп агента — могут найтись полезные предметы.

Скэри Лэрри

Genesis

Battle Frenzy



Эй, прикрой меня! Если вы играете сообща, можно разить врагов перекрестным огнем.

Безумие битвы

Когда речь идет о видеоиграх, космос — место вовсе не дружественное. Battle Frenzy (Безумие битвы) позволяет своими глазами обозреть детали очередной межпланетной драки. Это состязание в стиле игры Wolfenstein, заставляющее нервно ерзать на краешке стула.

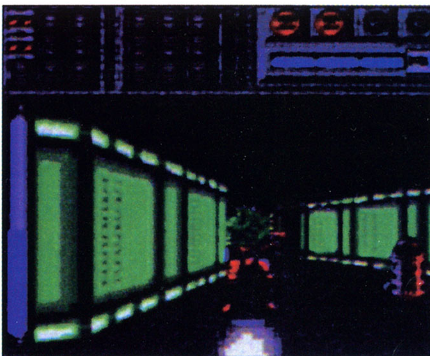
Мешок чипов

Когда Земная Федерация обнаруживает, что против нее вооружилась армада роботов-завоевателей, в твой мозг вживляют чип безумного бойца. Тебя превращают в боевую машину, способную сражаться с восемью видами яростных роботов.

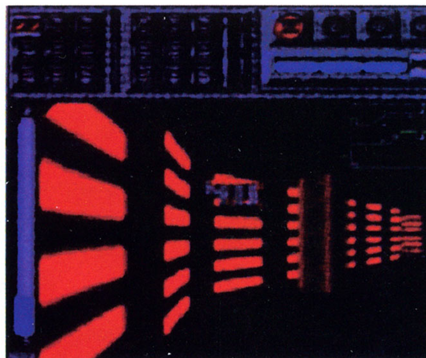
Ты осторожно следуешь по ветвящимся коридорам космического корабля роботов, разыскивая и взрывая металлических пехотинцев, подбирая необходимое оружие. Когда уровень пройден, нужно уничтожить энергетическую станцию, после чего успеть вернуться к началу уровня, пока таймер не закончил обратный отсчет времени. Напряженное тиканье невероятно действует на нервы.

Твой ро-ро-робот

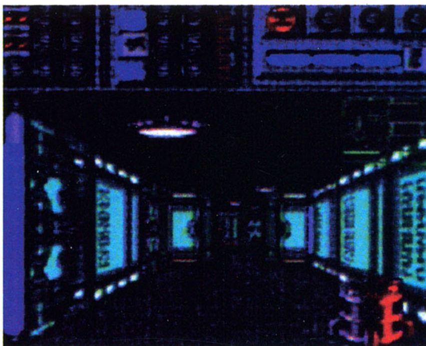
Хорошая графика и звуковое сопровождение делают действие более живым и интенсивным. Количество кадров, из которых состоит движущееся изображение, чуть меньше, чем в других подобных игрушках, но то, что происходит на экране, от этого не страдает — можно повернуться, чтобы оказаться лицом к лицу с врагом, быстрее, чем в Zero Tolerance. Редкий аудиоаккомпанемент в основном ограничивается звуками, которые издает оружие, но и относительная тишина прибавляет игре волнительности.



Если стрелять достаточно быстро, можно иногда сбить выстрел противника своим.



Игра на двоих: за и против. Убедись, что знаешь дорогу обратно к началу уровня, прежде чем таймер начнет отсчитывать время.



К счастью, дверь можно открыть издали, если стоять прямо к ней лицом. Такая тактика хороша, когда таймер отсчитывает последние спасительные минуты.

Основной механизм контролирования движений явно требует большего, нежели поверхностный взгляд на страничку руководства. Кроме того, может возникнуть еще несколько проблем. Например, почти всем видам оружия недостает прицела, и потому трудно обеспечить точное наведение, а терять драгоценные боеприпасы зря нежелательно. При перемещении перспектива меняется настолько быстро, что мешает прицелиться в атакующего робота. На бегу ты дико шатаешься из стороны в сторону, и это, вместе с "липкими" стенами, осложняет финальный спринт и ведет к потере жизней.

В планете стоит покопаться

"Забава" — не лучшее определение для Battle Frenzy. Игра позволяет и хорошо проверить крепость нервов, и вдоволь набегаться. Если ты достаточно терпелив и выдержан, чтобы подкрадываться к роботам-убийцам в открытом космосе, не всегда надеясь на удачу, — выходи на орбиту с Battle Frenzy.

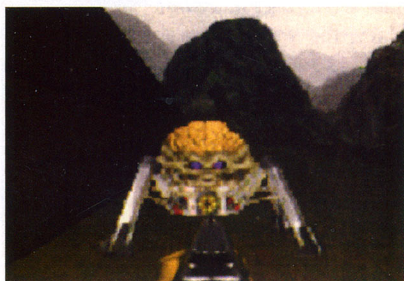
Подсказки

1. Приближаясь к углам, будь осторожен: можешь нарваться на неприятную встречу. Прислушивайся к звукам, которые могут оповестить о присутствии робота.

2. Плазменный клубок можно разрушить, если начать с кружащих около него взрывателей — стреляй немного правее или левее центра, и они взорвутся вместе с клубками.

Мэнни ЛаМанча









Jaguar

Вот и появился DOOM для приставки Jaguar: те же враги, выходящие из темноты, та же теплая винтовка — лучший друг игрока в DOOM — в руках, та же свободно льющаяся кровь.

Вид на DOOM

Если тебе еще не приходилось играть в DOOM на PC — угощайся. DOOM — это веха в истории развития игр. Конечно, такие игры, как Wolfenstein 3-D и испытавшие ее влияние совсем неплохие Zero Tolerance (Терпение на нуле) и Battle Frenzy (Безумие битвы) фирмы Genesis, сделаны прекрасно, но все же слишком очевидно, что это игры. В Wolfenstein прямоугольные залы с ровным полом и всегда горит свет.

DOOM обладает более сильным эффектом присутствия со всем прилагающимся разнообразием и страхолюдностью. Детали, характерные для предыдущих версий, существуют и здесь: ты так же проходишь поверх предметов, чтобы их поднять, находишь секретные двери, разыскиваешь выход.

Но теперь стены изгибаются, и комнаты принимают непредсказуемые очертания. Свет часто уступает место полутьме. На пути встают глубокие расщелины, в которых гнездится нечисть и попадаются случайные приятные сюрпризы. Стены и платформы появляются и исчезают снова. Вверх и вниз ведут лестницы и лифты (иногда они — единственный способ попасть куда-либо). С их помощью ты оказываешься в запретных местах, которые населены причудливыми злобными созданиями. Перед тобой предстают разнообразные враги — от трусоватых солдатов и ноющих малиновых демонов до больших огнедышащих красных шаров и прочих, гораздо более ужасных существ. Когда ты впервые увидишь Кибердемона, тебе может показаться, что за тобой пришел сам дьявол.

Естественно, для того, чтобы убрать с дороги всех этих парней, нужен серьезный подход. Легендарная винтовка из Wolfenstein здесь — оружие среднего разряда. Арсенал в DOOM разнообразен: от бензопилы до ракетницы, заканчивая BFG 9000, оружием, стирающим врагов вспышкой зеленого света.

DOOM под лупой

Знатоки оригинальной версии заметят некоторые перемены — недостает одной-двух деталей,

Подсказки к игре Doom

1. Бензопилу трудно найти, но это оружие будет очень кстати, когда боеприпасы закончатся и придется сражаться врукопашную со многими сразу.

2. Не спеши заворачивать за угол. Напросишься на пули. Врагов можно выманить из укрытия, если ступить на порог и немедленно вернуться обратно.

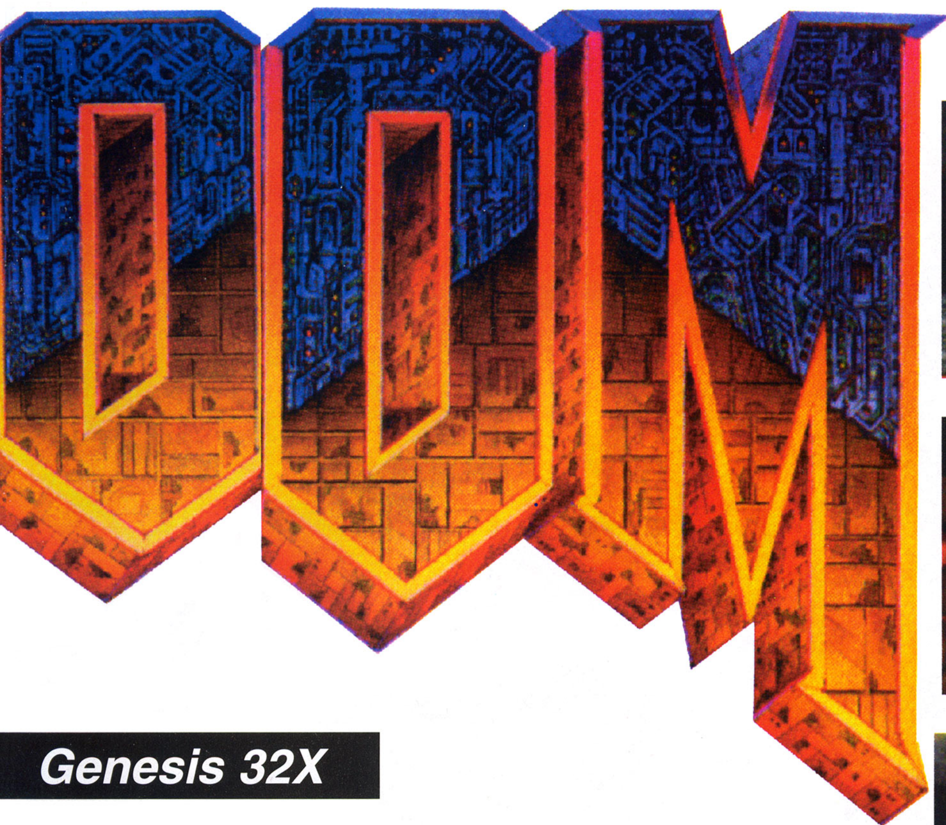
3. Многих чудовищ можно застрелить издалека. Выглядывая из-за выступов, легко выследить будущих нападателей и пригвоздить их на месте.

4. С помощью BFG 9000 можно одним выстрелом очистить от врагов целое помещение.

5. Некоторые токсичные реки представляют собой дорогу в тайные закоулки. Если здоровья достаточно, беги по реке.

6. Игра не позволяет прыгать, но на бегу можно перескакивать через небольшие расщелины. Если это сделать трудно, попробуй найти на карте место, где края трещины наиболее близки.

7. Бочонки с ядовитой слизью могут служить как мины с дистанционным управлением. Выстрели в такой, когда монст







Genesis 32X



ры подойдут к нему поближе, и увидишь, как полетят клочки по закоулочкам. Постарайся отойти подальше.

8. Автоматическая карта — превосходный способ определить местонахождение спрятанных мест и трех секретных уровней.

9. Можно замечательно смошенничать: нажми на "паузу", и, придерживая кнопку # , перезапусти игру. Ты получишь все виды оружия, 100% здоровья, 200% вооружения, 500 зарядов и все карточки доступа.

Коды :

В течение игры одновременно нажимайте :

Чтобы стать бессмертным : Pause и *

Чтобы получить 500 патронов для каждого оружия, все ключи и 200% оружейной мощи: Pause и #

Затем, нажмите еще раз Pause и все эти богатства будут задействованы.

немного упрощена мудреная архитектура уровней. Но жаловаться не на что: одной только доступности игры будет вполне достаточно для изголодавшихся по DOOM владельцев приставки Jaguar.

Правда, версия Jaguar сильно страдает в сравнении с оригиналом PC. Разрешение намного ниже, образы зернистей, и на среднем расстоянии изображения врагов сливаются. Интересно было бы посмотреть, как выглядит эта игра на 32-битовой приставке.

Звуковые эффекты так же хорошо проDOOMаны, как в оригинале. Не изменилось ни тяжелое дыхание главного героя, ни демонические вопли чудовищ, ни приносящий удовлетворение хрип врага, сбитого с ног удачным выстрелом.

DOOM в руки, ветер в спину

Управление на приставке не дает той точности движений, которая доступна при контроле с клавиатуры. Хотя скорость, особенно при беге, достаточно высока, взрывы и смерти выглядят замедленными.

Еще разработчики увеличили количество загадок. Придется часто нажимать на кнопки и пользоваться переключателями, чтобы пройти дальше по уровню. И разбираться, что же происходит, когда нажимаешь на кнопку, поскольку это не всегда ясно с первого взгляда.

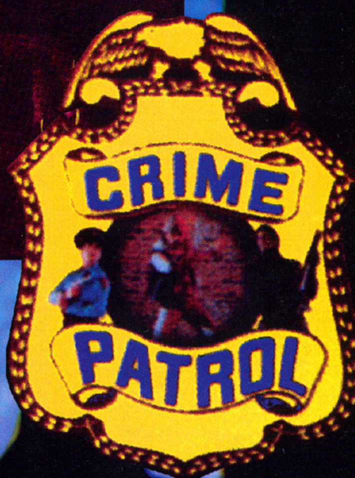
Родителям, которых беспокоит присутствие насилия в видеоиграх, стоит посмотреть на DOOM, прежде чем покупать эту игру. Она переполнена вывороченными внутренностями и льющейся кровью. Уровни, близкие к последнему, будут завалены трупами.

А по сети?

Многие любители этой игры утверждают, что окончательного расцвета она достигла в сетевом или модемном варианте — этакий балаган ошметков. Модемный DOOM запланирован к выпуску, и варианты Death Match и Cooperative войдут в картридж, но модемное обеспечение появится не раньше весны. В любом случае, купив игру, вы не ошибетесь.

DOOM — запоминающееся впечатление при игре в одиночку. Со вторым игроком действие может стать жестоким и безнравственным.

Питероу



КРИМИНАЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ

Sega CD и 3DO

Фирма American Laser Games сделала себе имя на триллерах с живым действием и большим количеством перестрелок. В этой, последней из выпущенных игре главный герой – полицейский–новичок, делающий попытки продвинуться по службе. Он ровно настолько амбициозен, насколько позволяет его 12–зарядная пушка. Он сражается с гангстерами, вооруженными грабителями и обычными "преступными элементами". Начиная с крикливой бабы–патруля, герой постепенно повышается в звании до сержанта (после перестрелки в стрип–баре), потом до следователя, которому приходится выслеживать торговцев наркотиками и банды угонщиков автомашин. Если все получается хорошо, он может попасть в отряд спецназначения, и тогда его ожидают битвы с вооруженными террористами. После спецназа остается только попасть в подразделение Дельта.

В превосходном видеоряде игры участвуют живые актеры. Действие разворачивается в естественной перспективе.

Стреляешь, ждешь, пока загрузится CD, и стреляешь снова. Прицел работает плохо. Когда жизнь висит на волоске, и все зависит он миллисекундного решения, пушка просто необходима. Но даже если она откалиброванa, цель не всегда оказывается верной.

Графика предлагает вам широкий выбор аккуратно и чисто исполненных цифровых персонажей – от мафиозных боссов до увешанных оружием девушек из стрип–бара. Кстати, в вышеупомянутом баре особенно поражает то, что во время перестрелки никто не шарахается от пуль и не пытается скрыться под столик. Хорошие девушки, смелые.

В качестве звукового аккомпанемента в игре фигурируют выстрелы, дополняемые банальными диалогами, от которых вас не раз перекосит. После, встретив две–три невразумительных фразы, вы сочтете их за подарок.

Если вы в восторге от Lethal Enforcers или Mad Dog McCree, ждите этой игры. Как мило со стороны разработчиков, что ничего нового по сравнению с названными играми они в нее не внесли!

Подсказки

1.Перед тем, как перезаряжать пистолет, потратьте как минимум десять зарядов. Иногда враги выскакивают сразу после того, как уложен первый мальчиш–плохиш.

2.Если умрешь, запомни, где стоял стрелок–убийца. А вернувшись, сделай пробный выстрел, чтобы выровнять прицел, и пришей его.

3.Остерегайся водителя трейлера. Однажды свалившись, он встанет еще раз.

Virtua

Sega





Virtua Cop (Виртуальный полицейский) — одна из последних игр фирмы Sega из серии Virtua. Как и ее предшественницы, она сделана в 32-битовой трехмерной текстурной полигональной графике. Сюжет построен по принципу "прицеливайся и стреляй", что делает игру похожей на такие, как Lethal Enforcers (Помощники смерти) и Mad Dog McCree (Бешеная собака Мак-Кри). В роли виртуального полицейского ты должен очистить улицы Верчуа-Сити (виртуального города) от виртуальных же головорезов.

В игре задействованы функции auto zoom — автоувеличение, что позволяет подбираться "ближе к делу", и lock-on sight — можно определить, мертв ли противник в поле зрения. Для особо метких, которые устали убивать плохих парней, игра предоставляет также возможность посражаться против других виртуальных полицейских.





Demolition Man

3DO Virgin Games

"Разрушитель" врывается на 3DO обновленным — в виде игры. В ее основе лежит одноименный фильм 1993 года с Сильвестром Сталлоне и Уэсли Снайпсом. В игре соединены киносъемки и цельный виртуальный интерфейс — очень важная деталь. Для того, чтобы достичь такого эффекта, игру разрабатывали одновременно со съемками фильма, и некоторые сцены были отсняты специально для диска.

События разворачиваются в Лос-Анджелесе в 1996 году. Сталлоне в роли полицейского преследует своего величайшего врага Снайпса, отъявленного преступника. Когда их драка приводит к смерти тридцати невинных очевидцев, обоих приговаривают к 36 годам заключения в анабиозе. Когда наступает 2032 год и их освобождают в городе будущего Сан-Анджелесе, где не существует насилия, кровные враги снова дают волю своим разрушительным наклонностям.

В то время как разворачивается сюжетная интрига, игрок управляет живыми кадрами кинематографического качества, слитыми с игровыми экранами 3DO, участвуя в "стрелялке", где есть не только перестрелки, но и погоня на машинах, и охота в туннелях, и даже рукопашный бой. Этот диск несомненно переплюнул все предыдущие игры 3DO.





the Lawnmower Man

Газонокосильщик

Genesis

Lawnmover Man — это приключенческая стрелялка с завораживающими драками и головоломными загадками. Каждый найдет для себя в этой игрушке что-нибудь интересное.

Посшибай травку

Как и в одноименном фильме, и в предшествующей игре, вышедшей на SNES, простодушный глуповатый садовник подвергается обучению в пространстве виртуальной реальности, после чего становится сумасшедшим гением. Ты выступаешь в роли ученого и пытаешься предотвратить исполнение его злобных планов. Здесь это проще, чем в варианте SNES.

На шести уровнях ты сталкиваешься с огромным количеством врагов, а иногда — с крупными боссами, и практически все они умирают легко и быстро. От прочих игр Lawnmover Man отличается фрагментами виртуальной реальности — ты отправляешься в цветистые миры, где следует уворачиваться от препятствий и стрелять по цели.

Легкость контроля варьируется. На тех "стрелятельных" уровнях, что выше среднего, под рукой оказывается множество полезных приспособлений, и все они работают хорошо. Ты метко стреляешь, с легкостью выполняешь высокие прыжки и решаешь загадки у компьютерных терминалов. Управление полетом в виртуальной реальности требует некоторой практики — поначалу трудно рулить настолько аккуратно, чтобы не сталкиваться с препятствиями.

Подогнано к погоне

Графика характеризуется смешением несовместимых вещей: в виртуальных мирах — чистые многоугольники, ошеломляющие цвета; на "стрелятельных" уровнях — крошечные эльфы. К счастью, звуковое оформление создает подходящую научно-фантастическую атмосферу.

Не обязательно быть фанатом одноименного фильма, чтобы получить удовольствие от игры. Хороша, и весьма.

Кэптэн Скуидео

Подсказки

1. Первый вход в виртуальную реальность находится над крышей двухэтажного дома. Стреляй в него, пока он не приобретет зеленый цвет, а затем просто входи, чтобы получить доступ.

2. Компьютерный терминал, спрятанный влево от Del, в Suburbia, бросает тебе вызов. Решение этой головоломки – второй квадрат справа в нижнем ряду.

3. Пролетая сквозь Cyber Run, не прикасайся к стенам и не влетай в турбокольца.



Super Nintendo

HAOS in the WINDY CITY





Некоторые мячи могут выполнять двойную функцию. Возвращающийся золотой мяч не только сбивает врагов с ног — он может превратиться в три мяча, если ударить им об пол.

"Хаос в Винди Сити" начинается превесело. В качестве полезных находок фигурируют бутылки минеральной воды, коробки хлопьев и высокие кроссовки. По сравнению с этой игрой Cool Spot– детский лепет, грубый рекламный боевик. Вобщем, как только присутствие Джордана перестанет вас раздражать, вы обнаружите, что играть довольно интересно.

Сюжет совершенно неправдоподобный. Майк соглашается участвовать в благотворительном матче в составе "звездной команды" и вдруг обнаруживает, что его сотоварищи исчезли (может разбежались сниматься в собственных видеоиграх?) Выесняется, что всех похитил и спрятал в различных закоулках Чикаго злобный доктор Макс Краниум. Настала пора Мастеру Майку вмешаться и сделать доктору лоботомию. Члены команды делают Майку подсказки. В поисках друзей он проходит сквозь заколдованные дома, по электричке, лаборатории сумасшедшего ученого и т.п. У доктора Краниума тоже имеются фаны, которых он высылает против Майка– зомби с баскетбольными мячами на месте головы, накачанные стероидами охранники; летучие мыши и механические пауки. В конце каждого уровня милый доктор снаряжает против него Босса. Майк продирается через этот зоопарк, пользуясь в качестве оружия баскетбольными мячами. Обыкновенный мяч можно дополнить супернаходками– мячи огненные, ледяные, возвращающиеся, вызывающие землетрясение. Встречаются и закрытые двери, ловушки и скрытые зоны. Майк должен подбирать к дверям ключи и решать загадки, чтобы пройти дальше.

По уровням разбросаны баскетбольные корзины. Да-да, обыкновенные корзины, такие же, как в любой нормальной игре NBA. Если Майк забрасывает мяч в такую корзину, появляется полезная находка. Иногда они выполняют иные функции, например, избавляют от врагов, останавливая всех имеющихся на экране или действуют как точка где игра сохраняется.

Графика в "Хаосе" достойная. От морды Майка в углу, выражение которой меняется прикаждом броске, до детальных, поражающих воображение фонов. Даже движения Майка (включая два весьма специальных) выглядят неплохо. Из этого жидкого описания ясно– жаль, что игра не относится к спортивным.

Венчает все саундтрек. Скучная музыка, сопровождающая передвижения героя, время от времени обогащается приятными дополнениями– скачет мяч, скрипят двери, трясутся от удара доски, на которых закреплены корзины, а иногда слышится голосок самого Джордана.

Играть тяжелей, чем отбиваться от целого зала журналистов на пресс-конференции. Майку не всегда удается попасть в корзину с первой попытки, что вдвойне напрягает, когда рядом поджидают враги. Проблемы дополняются необходимостью жать сразу на две кнопки, чтобы уничтожить маленьких противников (например паучат), которые находятся на земле.

На самом деле фаны великого М. Дж. изрядно повеселяться с этой игрой. Да и серьезные любители приключенческих боевиков наверняка оценят длинные, запутанные уровни (их 4, в каждом– примерно по20 "этажей", и три линейных, с поездом). Но младшим игрокам пройти все это настолько же не под силу, как, скажем, записаться в NBA за 3 млн. долларов. Хочешь быть как Майк– сыграй в "Хаос"! 100% захочется побыть минутку гостем Джордана.

Скэрри Лэрри



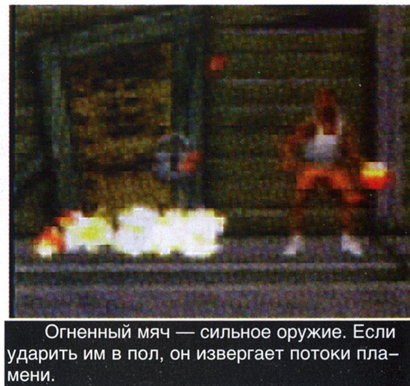
Пользуясь ледяным мячом, замораживай противника, а потом разбивай другим. Эта тактика хороша против двух механических обезьян на 4–м уровне.



Иногда находки и ключи бывают спрятаны под водой.



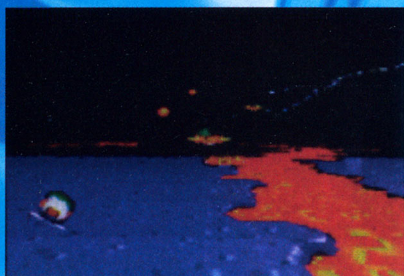
Чтобы уничтожить первого Босса, целься ему в голову, выбирай самые сильные мячи. Если к тебе приближается платформа — прыгай на нее.



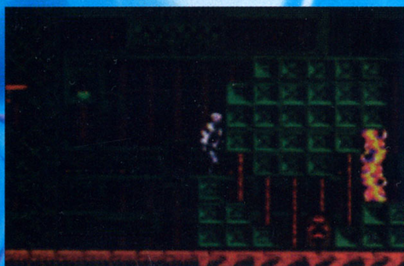
Огненный мяч — сильное оружие. Если ударить им в пол, он извергает потоки пламени.



METAL MORPH



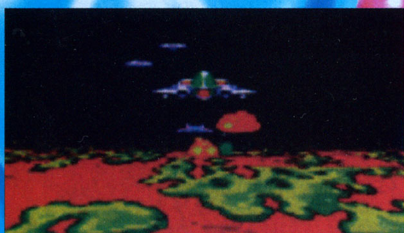
Попробуй стрелять из угла экрана. У тебя будет небольшой запас времени, чтобы отреагировать на выстрелы противника



Ищи поблизости переключатель, который отрубит энергоснабжение, но остерегайся "чужих" — их в этом месте особенно много.



Поосторожнее с этим голубым комком слизи! Он может сделать так, что твои движения замедлятся, и ты станешь более уязвимым.



Не переставай маневрировать, чтобы вражеским кораблям было труднее прицелиться.

Известная ролевыми играми фирма FCI сделала успешную попытку создать научно-фантастический боевик — Metal Morph. В игре немало впечатляющих моментов.

Терминатор-2: День Морфинга!

Во многих последних играх, например, в той же Lawnmover Man, чередуются два игровых стиля. Эта — не исключение. Первая часть игры — "стрелялка", где ты осматриваешь боковым зрением металлические коридоры, разыскивая космическую капсулу. Когда капсула найдена, можно отправиться в полет и продолжить сражение в межгалактическом пространстве. Особых трудностей ни та, ни другая часть собой не представляют, но они хорошо дополняют друг друга. Скучать от повторений не придется .

Сильная сторона игры — в качестве контроля. На обоих уровнях найдутся боеприпасы и надежное оружие. Лучше всего многозарядное ружье, позволяющее разнести в клочья "чужих"-невидимок, чьи выстрелы летят из-за пределов экрана.

Лучший вид защиты — "морфинг". Выглядит примерно так же, как растворение T1000 в "Терминаторе-2". С помощью "морфинга" можно проскользнуть в трубы или просто исчезнуть из вида, когда приближаются враги. Используй эту возможность в любое время.

Хэви метал

Благодаря хорошей графике морфинг выглядит вполне достоверным. Уровни отличаются широким, детально проработанным фоном, враги передвигаются быстро. Интересно наблюдать за мягким "морфинг-маневром". В космических сценах звезды пролетают мимо гипнотизирующими цветными вспышками.

Звуки так же эффектны. Музыкальная атмосфера настраивает на научно-фантастический лад, а такие приятные звуки, как, например, щелчок перезаряжаемой винтовки, помогают включиться в действие.

МегаМеталМорф

Недостаток игры в том, что во второй-третий раз играть уже неинтересно. Не только из-за простоты уровней, когда ничто не меняется, враги и спрятанные предметы всегда оказываются на тех же местах, но и из-за возможности выбирать сам уровень, что позволяет пройти все полностью за один вечер.

Кэптэн Скуидео





Чужой против Хищника

Долгожданный Alien vs. Predator наконец-то выплыл на поверхность. Вот порадуются владельцы Jaguar, заполучив такую замечательную "стрелялку".

Трио для ВРИО

AvP — это три игры сразу, поскольку сценарий сильно зависит от того, за кого ты играешь. Выбор таков: солдат (человек), Чужой и Хищник. На описание различий игровых сценариев для каждого из этих персонажей ушел бы весь остаток этого обзора, поскольку с каждым героем игра приобретает свои черты и странности. Например, сценарий Хищника — это прежде всего осторожный анализ и медленные, продуманные атаки. Игра за Чужого, напротив, требует умения наносить быстрые, смелые удары, не забывая о том, что в минуту опасности можно ретироваться в безопасный тихий холл или вентиляционную шахту.

Если подойти проще, то AvP развивает в каждом из этих сценариев волнующие моменты, традиционные для видеоигр, под общим лозунгом "убей или будешь убит". Повсюду разливаются моря крови; ты крадешься сквозь темноту и сверхъестественность, и за каждым углом подстерегает опасность. Переживания соответственные. Независимо от того, кем ты предпочел стать, перед тобой частенько будет виснуть надпись "Game Over". С первого раза пройти игру от начала до конца нелегко.

Суть в том, чтобы пытаться одновременно продвигаться вперед, собирать новое оружие и, что еще важнее, восстанавливать здоровье. У солдата и Хищника для этого есть аптечки, а Чужой создает себе дополнительные жизни, окукливая людей. Эта особенность позволяет ему размещать на уровнях мобильные точки нового возникновения: если Чужой погибает, то самый старый, созревший кокон возрождает его в новом месте, с которого игра и продолжается.

Чужих регистрируют здесь!

Графика — потрясающе жизнеподобная. На некотором расстоянии даже начинается клаустрофобия. Выставлены напоказ все фотореалистические возможности 64-битового powerhouse hardware. Хотя, если приблизиться к предмету вплотную, он расплывется пиксельными пятнами. Подобные обломы ненадолго отвлекают от игры — особенно если, открыв дверь, обнаруживаешь готового броситься на тебя врага. Но все же неприятно.

Аудио нежно давит на психику. Звук заводит даже сильнее графики, окуная в атмосферу игры с головой. Диапазон звуков — от низкочастотных ударов сердца до воплей Чужого и шепота коварного Хищника, имитирующего голоса солдат.

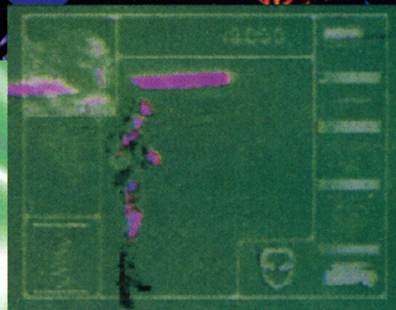
Пригвоздить на месте!

Контроль удерживает равновесие между скоростью и маневренностью. Смотри, не сотри кнопки напрочь! Они — и благословение наше, и проклятие. Есть основная кнопка "fire" с вариациями для трех героев, а потом идут кнопки, подзаряжающие здоровье, меняющие оружие, открывающие двери, кнопка, чтобы отступать назад... Пока разберешься — измучаешься.

Вперед, труба зовет!

Состязание весьма увлекательно, играть можно долго, и это доставляет огромное удовольствие. Как раз в тот момент, когда на твоем лице расплывается довольная улыбка, ее стирает мгновенная атака Чужого или батальон солдат, которые теснят тебя в тупик. Выйди на Atari еще с дюжину таких игрушек, и владельцы Jaguar могли бы спокойно отдыхать, гордясь своей замечательной приставкой. Ну, а до тех пор — вперед! Не позволь гадам умножаться!

Мэнни ЛаМанча









CORPSE KILLER



ТРУП-УБИЙЦА

Sega CD

Стали бы вы тратить деньги, чтобы посмотреть фильм под названием "Труп–убийца"? Если да, то вы вполне созрели в качестве приманки для зомби в игре Sega CD Corpse Killer, живой, подвижной "стрелялки" типа "Т".

Убийственные "Т"

Обозначение "Т" можно расшифровать шире, чем "третьеразрядная"— именно так выглядит положение игры среди хороших "стрелялок". Попробуем раскрыть значение этой буквы как "трупы", "таран" и "тощий кошелек".

"Трупы" – это про зомби. Их невероятное количество и разнообразие поддерживают напряженное действие. Ходячие мертвецы наводняют адский остров Кэй Нуар (Cay Noir). Они делятся на шесть банд – по нарастающей степени крутизны. Зомби – результат неудавшегося эксперимента армии США. О, конечно, армия плакала по этим славным парням.

"Тараном" будут пули — ваши единственные боеприпасы в этой простенькой игрушке. Увидел что-нибудь — стреляй, позже разберешься. Можно пользоваться обычным контроллером, American Laser Games Gamegun или Sega Menacer, чтобы наводить прицел и посылать вурдалаков обратно в могилы. Любое из этих устройств облегчит вам убийство трупов.

Бюджетный кошмар

"Тощий кошелек" отображает реальную стоимость CD–продукции — от вашей приверженности к дешевым "ужасам" серьезно зависит, насколько вам понравится "Труп–убийца". В игре задействован даже постоянный участник "бюджетных" фильмов актер Винсент Скьявелли (не волнуйтесь, вы его леко узнаете) в роли сумасшедшего ученого. Игра двух других актеров полна энтузиазма, хотя поведение их легко предсказуемо.

Графика типично крупнозернистая, но стильная. Изображения ландшафтов типа пуэрториканских продолжают качественно расти. Но забавнее всего монстры. Очевидно, что они представляют собой парней в резиновых масках и перчатках. Пытаясь пройти куда–либо, они скачут по экрану, как плохие мимы. Может, это сделано нарочно, а может, и нет, но выглядят они невероятно прикольно.

Звуки соответствуют происходящему. Музыка вполне серьезно задумана для того, чтобы создать настроение. Как живые, так и мертвые голоса отличаются CD–качеством. Правда, псевдорастаманский рэп Уинстона весьма однообразен. Да и звук, повторяющийся всякий раз, как тебя кусают зомби, кошмарно надоедает.

Даешь voodoo!

Corpse killer — игра то ли отталкивающе будничная, то ли дьявольски умная... Выбирайте определение сами. Ветераны жестких стрелялок завопят от радости, увидев зомбистрельную зомбигру. Может быть, годах эдак в 50–х от фильма ужасов с подобным сюжетом мертвецы действительно перевернулись бы в могилах.

Гейм Овер Мэн

Подсказки

1. Зомби могут выстраиваться в ряд друг за другом. Если хорошо рассчитать, можно прошить одной пулей целый ряд, не сдвигая прицела.
2. Зомби воскрешают мертвых на кладбище. Навещай это место почаще.
3. Когда экран автоматически проплывает мимо монстров, придерживай огонь, сберегая боеприпасы.
4. Если найдешь кости Баба-Ку (Baba-Koo Manbones), позволь Уинстону бросить жребий и последуй его совету.
5. Стреляй в снаряды, которые летят в тебя. Метателей убить очень трудно.
6. Уинстон делает очень полезные подсказки, но куда подевался чудный ямайский акцент от Digital Pictures (помните игру Night Trap — "Ночная ловушка"?)
7. Винсент Скьявелли, главный зомби–мейкер. Снимался также в фильмах "Полет над гнездом кукушки" и "Призрак" (Ghost).







MORTAL COMBAT III

Эд Бун, ведущий разработчик Mortal Kombat фирмы Williams Entertainment ,заявился со свежей информацией о Mortal Kombat III!

Бун сказал, что вся банда разработчиков Mortal Kombat в сборе и снаряжена, а значит эта новая постановка МК может оказаться круче крутого. Команда МК III помимо Буна состоит из ветеранов МК I и МК II Джона Тобиаса, Тони Госки и Джона Вогела. Свежую кровь МК представляют Стив Бирэн и Дэйв Мициx.

Цели команды? Здесь без сюрпризов. Как сказал Бун, Williams хочет, чтобы "МК II устарел с появлением МК III так же, как МК I с появлением МК II".

Детали сценария пока еще прорабатываются. Но Шао Кан (Shao Kahn) победил в конце концов, в Mortal Kombat II. Этот поворот сюжета переносит турнир обратно на Землю для финальной схватки.

Опять, уже в третий раз, большая часть состава Смертельных бойцов обновляется. Однако Кано (Kano), Соня (Sonya) и Джекс (Jax) вернулись, чтобы сразиться еще раз. Список невернувшихся персонажей заставит кое–кого рыдать: Джони Кэйдж (Johnny Cage), Барака (Baraka), Рептилия (Reptile) и Скорпион (Scorpion) в этот сезон отдыхают.

Бун обещает, что Mortal Kombat III будет использовать по крайней мере на 50 процентов больше памяти, чем МК II. Все, что он может сказать об особенностях, это что игра будет значительно быстрее. Также будет больше движений у каждого персонажа, больше смертельных приемов (Fatalities) и больше фонов.

Команда МК III также сообщает, что некоторые из слухов, ходивших в связи с МК I и МК II, станут реальностью в МК III. Животности? Обнаженности? Реальности?

Выйдет во втором квартале 1995 года.



Сетевой жаргон

Сетевые smiley – это просто последовательность потешных значков, которые вы каждый день видите на клавиатуре своего компьютера и очень редко используете:

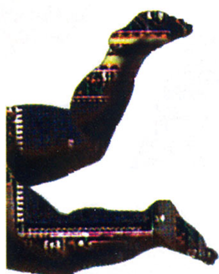
~ ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + = – 0 1–9 ‘ \ I / ? < > { } [ ] . ,

Этот слэнг используется в e-mail и в разных других коммуникациях посредством компьютера. Наиболее популярным символом в сетевых сообщениях является улыбающаяся круглая рожица, которую посылают, когда хотят сказать :"не принимайте то, что я написал слишком серьезно." :–) . Если вы не видите в этих значках улыбающуюся рожицу, склоните вашу голову влево и посмотрите на них сбоку: двоеточие представляет глазки, тире – это носик, правая скобка, конечно же, улыбка.

Есть сетевые "словечки" как для выражения печали, так и для удовольствия. По-английски smileys иногда называют emoticons – вероятно как иконки, представляющие эмоции. То есть я могу что-либо сказать вам, а потом подмигнуть ;–), и неважно, что я сказал, потому что я знаю, что вы поняли меня. Или я могу написать что-либо слишком циничное и потом использовать smiley, отрицая все разом :–(. Одним словом, smileys выражают широкую область эмоций, остающихся за пределами алфавита, это разговорные сокращения широко, распространенные в глобальных сетях, появляющиеся и исчезающие, как мимолетные улыбки.

Не все значки надо читать против движения часовой стрелки, но чаще всего это так. Ставятся они обычно после точки в конце предложения, как маленькие импровизированные примечания.

Эва Рухина





Вы действительно проливаете слезы.



Обычная smiley. Вы пошутили. Вы удовлетворены. Это единственная smile , которую вы знаете.



Вы ревете.



Печальная smiley. Как это ни печально, вы не пошутили. Вы не удовлетворены. Это вторая smiley, которую вы знаете.



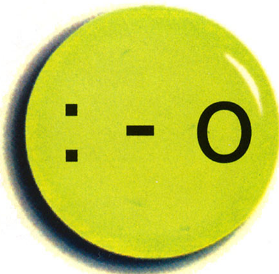
Плачущие smileys. Вы хотите плакать. Вы могли бы заплакать, если бы умели.



Вы не понимаете, что вы чуствуете, но вы не чувствуете себя плохо.



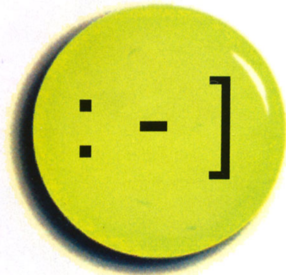
Подмигивающая smiley. Вы не имели это в виду, даже если вы пошутили. "Несомненно вы знаете, что я имею в виду". Вы становитесь сардоником, даже если вы не знаете что это значит.



Шокированные и изумленные smileys. Вот это да! Вы не верите, что вы это сказали. Спроси меня, что тебе еще сказать !



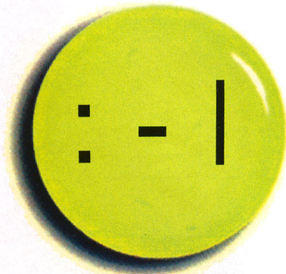
О, мой бог!



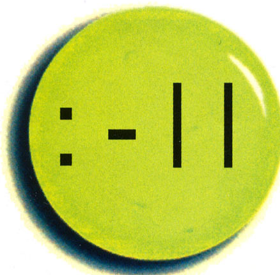
Саркастичные smileys. Вы и есть ваш наихудший враг.



Вы себе самый лучший друг.



Равнодушная smiley. Вы так говорите, потому что вы уже сказали то, что сказали. Вас не заботит, что это значит.



Сердитая smiley. Вы дошли до предела.Вы бурлите от гнева.



Смущенные smileys. Вы не знаете, что вы чувствуете, но выпозволите узнать мне это завтра.

Бывают также ловкие карикатуры:
дядя Сэм =):–)
волшебник–=#:–)\
чеширский кот)
Циклоп 0–)
Бэтман В–)

Бесконечное разнообразие smiley увлекает и, увидев так много их, вы не сможете удержаться и не создать еще хотя бы одну свою.
Лягушка 8)
корова 3:–0
бык pq'#'
утка .\ /
рыба >–^);>
змея =====:}
горилла 8:]
собака :3–<
кошка }:–<

smileys с разными стилями причесок:
=:–) панк–рокер
–:–) индеец
{:–) волосы с пробором
,:–) с челкой
&:–) с завивкой
?:) просто с завитком
(–) нужна стрижка

Боевые smileys:
!–) гордится подбитым глазом
%+{ проигравший драку
:+(разбитый нос, ранение
@–) звезды из глаз посыпались

Пьяные smileys:
#–) вечеринка на всю ночь
%*} очень пьяный
:*) пьющий каждый вечер
%–<l> веселящийся пьяный
%–\ похмелье

Больные и смертельные smileys:
:–~l простудиться
%–6 обморок
*–) смертельный выстрел
Х–(совсем мертв
8–# смерть

Поцелуйчики:
:–x целую
:–X большой влажный поцелуй
:–<> расцеловать лицо
:* поцелуи
(:–* целуя
:–p рассказывая секретики
:X запечатанные губы
:– мужской
>–женский

Неприятные smileys:
:b высунутый язык
:–q попробовать коснуться языком носа
:–w говорить с раздвоенным языком
:>) большой нос
(:–D болтливый язык
:–(0) кричащий
:–@ ругающийся

У ХОРОШЕГО ПРОЦЕССОРА РАЗРЯДОВ — КАК ЗУБОВ У ХОРОШЕГО ЧЕЛОВЕКА







Игры сегодня уже не те, что вчера. Года два назад казалось, что любой, кто когда-нибудь играл на компьютере, ни за что не променяет это занятие на сидение у телевизора, показывающего примитивные мультики. Да, 8-разрядные процессоры тех видеоприставок способны были не на многое.

Но вот с минувшей осени в Москве уже можно без особого труда купить, к примеру, 32-би-товую видеоприставку Panasonic 3DO. Те, кто ее купил, наверняка хотели новых ощущений. Они их получили. Теперь можно не только наслаждаться чудесами трехмерной графики и миллионом цветов, а еще и просто после работы перед экраном ТВ из пистолета LaserGun убить почти реального человека. Или посмотреть цифровое видео.

Так что новое поколение не любит компьютер, оно оставляет компьютер скучать. Мы выбираем джойстик. Для игр он, действительно, намного удобнее, чем 101-клавишная клавиатура с непонятными буквами, "шифтами" и "альтами". Хотя, безусловно, в старых компьютерных игрушках есть свое очарование. Но вернемся к машинам, созданным специально для игр, и рассмотрим теперь некоторые из них (видео-

приставок) поближе.

На последнем шоу потребительской электроники в Лас-Вегасе компания Sega представила свою новую разработку Genesis 32X – ну, мы, в Москве, конечно, знаем, где ее купить – например, в магазине GameLand. Это расширение к системе, которая весит всего два фунта (чуть более 800 граммов) и столь невелика по размеру, что ее можно носить точно так же, как мы носим портативные CD-плееры. Собственно, Genesis – это тоже CD-плеер, только для видеоигр. Купить эту вещь на мировом рынке можно уже сейчас. Специально для Японии Sega выпустила 32-битовую CD-ROM систему Sega Saturn с шестикнопочным Controlpad подобным Genesis, и плюс две кнопки на передней панели подобно SNES. Работает она на двух параллельных процессорах 32-bit Hitachi SH2 RISC и саунд-процессоре компании Motorola.

Злейший конкурент Sega – японская компания Nintendo – сейчас (совместно с компанией Silicon Graphics) плотно работает над 64-битовой игровой машиной. Они пытаются применить в ней самые последние полупроводниковые достижения знаменитых фирм NEC, Toshiba и Sharp. По заявлениям двух фирм, уже сейчас полки наших магазинов должны ломиться от новых приставок. Увы, ничего подобного не происходит. Выход новой приставки в свет отсрочен – до конца нынешнего года.

Зато Nintendo обещает в апреле выпустить компактную 32-битную систему виртуальной реальности Virtual Boy стоимостью 210 долларов. Ее не нужно подключать к телевизору, достаточно одеть шлем и окунуться с головой в игру. Внутри шлема есть два дисплея с высоким разрешением и световыми диодами LED, разработанными Reflection Technology. Оригинальный контроллер имеет две рукоятки и две панели управления. Только в Японии планируется продать 3 миллиона этих систем.Первый шаг к тому, чтобы выполнить свои обещания компания Nintendo уже сделала: появился новый аркадный автомат Killer Instinct, созданный вместе с SGI на основе 64-би-овго Mips процессора.



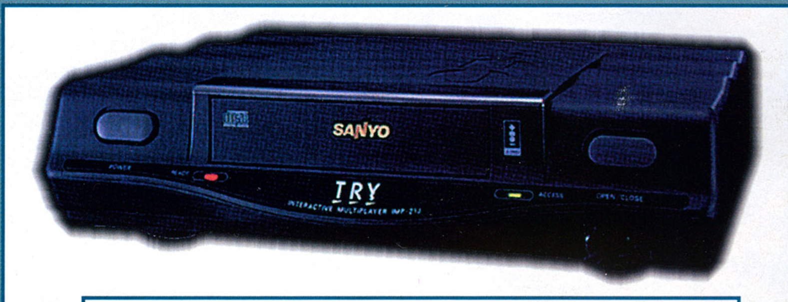


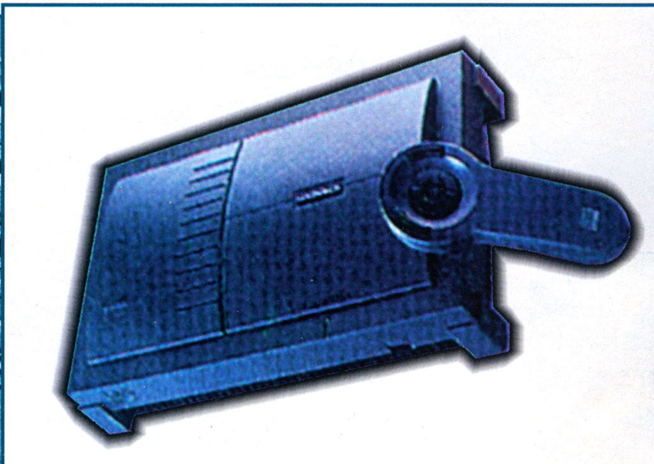
Любопытно, что продавцы процессоров и сами не прочь сделать бизнес на видеоиграх, не дожидаясь, когда Sega и Nintendo в очередной раз поделят рынок исключительно между собой. NEC в конце 1994 года выпустил 32-битовую CD-ROM приставку, о которой говорят, что она имеет те же возможности, что и присутствующая пока лишь в планах 64-битовая приставка Sega. Стоить новое устройство NEC будет 250 долл. Надо заметить, что за эти

пресловутые 250 долл. вы, вместе с приставкой, получаете факс–модем. Нужен он вам или нет – решайте сами.

Столько же планирует брать за свою новейшую приставку и Nintendo, которая заручилась (помните?) поддержкой знаменитой компании Silicon Graphics. Специалисты утверждают, что в результате сотрудничества двух компаний на свет появится прямой конкурент видеомашины Jaguar производства компании Atari. Но и у Atari планы очень агрессивные – эта фирма решила сделать чудо и при этом уложиться в 200 долл. Но пока что только три десятка игр на картриджах создано для этой 64–битовой платформы – и это удручает профессиональных игроков, несмотря на то, что к скорости работы игр Atari пока еще не смог подобраться никто другой. Сейчас Atari готовит к выпуску CD–плейер для Jaguar с объявленной ценой 149 долл.

Но – и это следует иметь в виду – нечто в этом же роде (только на CD и на 32 битах, заметьте) сейчас продвигают Sony и Philips. 32–битный Philips CD–i, между прочим, в Европе котируется выше 3DO, но игрушка для этой приставки стоит, учтите, $100–200. Sony же своей последней разработкой под названием PlayStation заставила громко говорить о себе в очередной раз. Ее новый 32–разрядный микропроцессор состоит из трех высокопроизводительных под систем. интегрированных в один–единственный чип. Это позволяет ему работать быстро и демонстрировать "настоящее" видео. Достаточно сказать, что в трехмерной графике эта видеомашина сильна настолько, что позволяет выводить на экран 360 тысяч многоугольников в секунду. Для PlayStation уже написано более 100 игр, и на родине – то есть в Японии – эта приставка сегодня является самой продаваемой.







Впрочем, разве нас удивишь подобными достижениями! Возьмите любую из корейских фирм. GoldStar, к примеру, только что выпустил на рынок новую совместную с 3DO разработку – 32–битовую приставку для 3DO игр. Она, если кому интересно, будет стоить порядка 400 долл., что, на первый взгляд, на сотню–полторы меньше той суммы, что просят в Москве за Panasonic 3DO.

Следите за рынком.

Иван Абрамов

Фотоматериалы предоставлены фирмой SPIRIT

А ДЖОЙСТИКОМ ?!!



По–настоящему красивые компьютерные игры, обожаемые и детьми и взрослыми появились совсем недавно, года три назад. Поскольку к делу подключились взрослые, организованные в серьезные, имеющие весьма солидный оборот фирмы, современные игры стали более сложными и интересными. Усложнилась и система управления играми.

Вы привыкли к джойстику, клавиатуре и мыши? И хочется чего–то покруче?

Для авиационных, космических и автомобильных игр нужен манипулятор в виде штурвала, да плюс еще педали для ускорения и торможения. Для трехмерных игр, соответственно манипулятор в трехмерном пространстве, ну и все остальное, что вы только можете себе представить. Шлем для виртуальной реальности, например.

Кстати, штурвал, о котором мы говорили выше, вполне доступен. Фирма Quick Shot выпустила модель джойстика под названием "Aviator". Внешне он действительно напоминает штурвал самолета, имеет по две кнопки с каждой стороны для стрельбы. Им можно не только выполнять повороты, когда нужно тормозить – утопи штурвал, и потяни на себя, чтобы разогнаться и оттянуться. Однако с технологической точки зрения эта модель уже немного устарела.

Другое дело {\SYMBOL 151 \f "Arial Cyr"} — серьезный прибор, созданный фирмой Virtual Dimensions. Он заслуживает отдельного разговора, но в двух словах дело обстоит так: вы стоите на небольшой пластине 50x50см, подключенной к компьютеру, которая генерирует управляемое поле и распознает направление, которое указывает ваша рука и угол ее наклона. Само собой разумеется, что в этой руке вы держите другой приборчик, также подключенный к компьютеру, с двумя кнопками {\SYMBOL 151 \f "Arial Cyr"}, одна для действий (например стрельбы) и другая для того, чтобы двигаться в указанном вашей рукой направлении. Это весьма дорогое удовольствие, поэтому вернемся к более доступным разновидностям джойстиков.

Как по качеству, так и по техническим возможностям манипуляторы сильно отличаются друг от друга. Самые простые джойстики различают только восемь направлений – вперед, назад, вправо, влево и по одному промежуточному. Несколько более современные





джойстики обеспечивают уже полноценное движение в плоскости. Одна из самых популярных и удачных моделей такого джойстика выпускается той же фирмой Quick Shot под названием "SuperWarrior".

Но угодить капризному пользователю трудно. И разработчики стараются как можно больше приблизить игровую ситуацию к реальности. Результат — трехмерная мышь CyberMan (фирма Logitech) которая позволяет вам управлять движением по трем осям, то есть играть и передвигаться в трехмерном пространстве. Сначала этот прибор поддерживали всего 4 игры: MechWarrior 2, Shadowcaster, Doom и Terminator rampage. Сегодня можно использовать CyberMan в таких играх, как Heretic, Under the Killing Moon, Wing Commander 3 и многие другие. Представьте себе: в игре типа Doom достаточно легкого движения руки, чтобы посмотреть вверх и вниз. Кроме того, CyberMan имеет так называемый эффект отдачи (или обратной связи). Например, если вы во время движения, натыкаетесь на непреодолимое препятствие, то прибор начинает жужжать и вибрировать в руке, подталкивая вас в противоположном направлении. То же самое происходит, если в вас стреляют и, к несчастью, попадают. Очень впечатляет и делает игру еще более реалистичной! Это недорогой и доступный аппарат. Он с успехом заменит вам и мышь и джойстик. Естественно, к нему прилагается универсальная программа для настройки.

Следующая модель того же типа {\SYMBOL 151 \f "Arial Cyr"} — трехмерная беспроводная мышь OWL, работающая на ультразвуке. К монитору прикрепляется узкая панель с расположенными на ней тремя компактными приемниками. На указательный палец вашей руки надевается маленькая штучка, напоминающая кольцо, с двумя кнопками и ультразвуковым излучателем. По расстоянию от нее до каждого из приемников вычисляются координаты в пространстве. Прибор очень компактный, но излучатель все время должен быть направлен к приемникам. Об удобстве судите сами. OWL может работать и как обычная мышь. Кстати, игру, демонстрирующую возможности этой мыши, разработала отечественная фирма "Никита". Игра трехмерная. Задача состоит в том, чтобы набрасывать кольца, которые вы как бы держите в руках, на вертикальные шесты. Вы просто делаете движение как при броске! Игра имеет несколько уровней сложности, так что будет интересно даже опытным метателям колец.

Вообще всяких "джойстиков" появляется невероятно много, так что мы будем регулярно рассказывать о новинках.

Информация предоставлена фирмой "Юнивер", г. Москва тел. 434-4620, 434-3069

CyberMaxx

— Наконец-то и мы смогли хоть краем глаза приобщиться к некой загадочной вещи, о которой уже слышали все, но никто еще не видел – виртуальной реальности! Свершилось! ПОЯВИЛОСЬ! В Москве появился CyberMaxx!

Данное устройство виртуальной реальности является одним из первых образцов высоких технологий в области виртуальной реальности на российском рынке.

CyberMaxx представляет собой головной шлем, комбинирующий в себе объемный стереовизор и стереофонические наушники. Стереовизор реализован на двух жидкокристалических дисплеях с цветной активной матрицей и фокусирующими линзами. Требования к машине: IBM PC (386 и выше), VGA card, SoundCard (стерео).

Внешне CyberMaxx производит довольно внушительное впечатление. Процесс подключения его достаточно прост и не требует никаких особых навыков работы с "железом". При установке программного обеспечения, поставляемого в комплекте с CyberMaxx, также не возникает особых трудностей. Однако процесс его настройки на конкретного пользователя довольно продолжителен и утомителен.

Шлем подключен и одет на голову, компьютер включен, програмное обеспечение, поставляемое в комплекте, запущено, и мы наконец-то в виртуальном мире. Но, увы, программное обеспечение, идущее вместе со шлемом, не произвело на нас должного впечатления, а версию игры System Shock фирмы Origin, поставляемую под CyberMaxx Virtual Reality Helmet, мы так и не смогли найти. Но тот факт, что игрушки под данный стандарт уже пишутся не может не радовать простого потребителя.

Помимо стандартного подключения шлема к простому компьютеру, вы также можете подключить шлем к бытовому видеомагнитофону, игровой телевизионной приставке и т. д. При помощи него вы можете просматривать стереофильмы (при наличии у вас таковых) или играть в стереоигры. Впрочем, если у вас их нет, вы можете просто просмотреть демонстрационную кассету, поставляемую в комплекте.

В целом нашу реакцию на данный продукт нельзя назвать адекватной. Достаточно интересно, но сложно настраивать под работающего с устройством пользователя, мало программного обеспечения.

Данное устройство предваряет собой целую "волну" приспособлений для виртуальной реальности. Уже появилась Aura Interactor (для любителей более реалистичных игр класса Doom), системы трехмерного звука и т. д. В настоящий момент в Москве с нетерпением ожидают новую разработку шлема — Forte VFX-1, который, по обзорам зарубежной прессы, является более интересной , но и более дорогой разработкой, по сравнению с CyberMaxx.



УЛИЧНЫЕ БОЙЦЫ
НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

В штаб-квартире фирмы Capcom, выпускающей знаменитый сериал игр "Street Fighter", происходит собрание. Фирма потратила 40 млн. долл. на создание фильма по сюжету "Street Fighter", и это вложение обречено на успех. Производители фильма, актеры и журналисты встретились здесь, чтобы отпраздновать его появление. Присутствуют и дети. Мальчик в мешковатых штанах, лет 10 или 11, играет на автомате "Super Street Fighter II Turbo". Взрослые наблюдают с почтительного расстояния.

Игры все чаще адаптируют под фильмы.Примеров достаточно – "Double Dragon", появившийся осенью 1994, "Street Fighter", который к Рождеству должен был пройти в двух тысячах кинотеатров, "Mortal Kombat", который появится этой весной. За ними маячат тени фильма по "Doom", по интеллектуальному хиту "Myst"...

"Ты играл – теперь посмотри фильм!" А потом – "Ты смотрел фильм, теперь можешь управлять его героями в игре!" Вся проблема в том, что отдельно взятый представитель аудитории, на которую рассчитаны и фильм, и игра, не желает покупаться на подобные ло зунги.

Когда на собрании подходит время отвечать на вопросы из зала, молодой игрок говорит:

"Вы упомянули о том, что Полковника Гайла изменили так, чтобы он был больше похож на Ван Дамма",– в его голосе слышится подозрение. "Что вы хотели этим сказать?"

В игре Полковник Гайл – мускулистый мультипликационный персонаж, припанкованный любитель серфинга в канареечно-желтой кепке, на которую можно вертолет посадить. В кино Полковник Гайл – это Ван Дамм.

Так что вот каков вопрос стоимостью в 40 миллионов: примут ли молодые стрит-файтеры и стрит-файтерши подобные изменения? Или же подмены они не потерпят?

Фильмы по играм всегда получались провальными. Примеры? "The Wizard" (1989), "The Last Starfighter" (1984), даже амбициозный для своего времени, но смертельно скучный "Tron" (1982). В Голливуде история адаптации видеоигр началась с экранизации "Super Mario Brothers" фирмы Nintendo, на которую было затрачено 46 млн. долл. Фильм красочно провалился. Может потому, что в это время Соник стал популярнее Марио, но скорее всего все же из-за халтурности самого фильма. И Голливуд решил: по видеоигре нельзя сделать фильм. Но время рассудило иначе. Об интерактивных медиа говорили все больше и больше, а игровой рынок переплюнул рынок кино. Так что в 1994, сделки, в которых шла речь в играх, стали в Голливуде часты.

Например, создатели "Doom" – Id Software – заключили контракт с продюсером Айвеном Рейтманом. График производства еще не составлен,

но Джей Вилбур из Id заявил: компания надеется на то, что фильм поможет игре стать более привычной, "домашней". –"А если фильм провалится?" –"Мы уже вложили все, что могли, в игру. Остальное – только крем на торте."

В этом же году лихорадочная спешка продюсеров вынудила братьев Рэнда и Робина Миллеров отказаться от подобной сделки. "Ситуация вышла из–под нашего контроля",– говорит Рэнд. "Мы должны были продать нечто незримое, и потому волновались о том, как удержать качество на должном уровне. Мы не хотели, чтобы фильм вышел только по той причине, что "Myst" сейчас моден." Миллеры хотят сначала выпустить книжную трилогию под тем же названием – у них контракт с издательством "Гиперион".

В любом случае, задолго до того, как выйдут на экраны "Myst" или "Doom", успех или провал будущих адаптаций зависит от того, насколько в Голливуде жива тема "игру – в кино". Теперешние action–игры уже не те, что 15 лет назад, когда никому и в голову не пришло бы снять фильм с ордой пищащих пузырей в главных ролях. А теперь, когда те же "Street Fighter" и "Mortal Kombat" блистают списками различных персонажей, в том числе девушек, ситуация переменилась. Герои этих игр различаются навыками, способами ведения боя, и имеют рудиментарные зачатки личности. Не так уж и трудно представить себе, как высоко технологичная, ирреальная action–игра превращается в плохой триллер.

Никто в Голливуде до конца не представляет себе, как снять по игре фильм, который будет работать: держать зрителя в таком же напряжении, с каким его пальцы сжимали рукоятку джойстика и жали на кнопки. Играм недостает основных элементов, которые заставляют людей смотреть фильм – захватывающих сюжетов и правдоподобных личностей. В видеоигре дело в среде, которая окружает персонажей, а не во взаимодействии героев как личностей. Игроки легко забывают пижонский сюжет и прощают грубые, неотшлифованные характеристики героев. Они получают то, чего не может дать кино – отдачу. Ну, а кто пойдет смотреть на абсолютно такого же Марио или одного из стрит–файтеров, только на большом экране, когда и кнопки не нажать?

Ответ есть, по крайней мере теоретический: обращаться с видеоигрой, как с интеллектуальной собственностью, пытаясь сразу определить, какие моменты могут быть переведены в кино, а какие – нет. Как в случае со "Street Fighter", когда режиссер и сценарист Стивен де Суза взял только персонажей, некоторые из их костюмов и несколько "задников", то есть вариантов фона, на котором происходит действие. Та же история и с Ларри Казаноффом, продюсером фильма "Mortal Kombat". Некоторые из особенных, смертельных движений героев он собирается снять с помощью невероятных спецэффектов. Он осознает, что такой важный момент в игре, как желание возвращаться к ней снова и снова, не имеет никакого отношения к выразительным средствам кино.

Фильм по игре – прекрасная возможность выделить ее из тысяч других игр. И не только это привлекает создателей таких версий. Вот о чем здесь речь: играя, невозможно относиться к своему герою иначе, нежели как к фрагменту компьютерной графики на экране. Посмотрев фильм, вы по–другому сыграете после: вы будете знать и Гайла, и Бизона, будете помнить знакомые лица актеров...

Но хотят ли этого игроки? Станет ли увлекательней игра, если ты узнаешь из фильма, где твой герой работает днем?

Игра и повествовательная линия фильма – вещи, обдумывание которых зависит от совершенно разных процессоров. В десятитысячный раз играя в игру, графики уже не замечаешь. Тобой руководят импульсы. Мозг в это время не занят обдумыванием какого–либо сюжета, истории, поведения персонажа.

Когда смотришь кино, перевоплощаешься в героя: Гильгамеша, Индиану Джонса, кого угодно. Пацан смотрит фильм и говорит себе: я хочу быть таким. В игре Марио – не герой. Я не изъявлял желания им стать, он – это я . Марио – это курсор. Может быть, можно хотеть стать парнем из "Street Fighter", но можно сравнить его с чем–то вроде теннисной ракетки. Когда я играю против тебя, я просто пользуюсь ракеткой по имени N.

Раньше дети знакомились с движущимся изображением, когда родители брали их с собой в кино. Для людей этого поколения кинематограф остается богатым источником фантазии. Но дети, выросшие на телевидении, не реагируют на кино так живо и сильно. Огромный размер экрана, сильный звук требуют нераздельного внимания на достаточно долгое время и давят на них, лишая не только контроля над тем, что они воспринимают, но и возможности периодически отвлекаться на привычное, уютное домашнее окружение.

Проблема с играми вроде "Mortal Kombat" в том, что это бои один на один, которые следуют друг за другом. Интересно будет посмотреть, каким сюжетом это будет оправдано в фильме. Конечно, существуют фильмы, в которых подобные драки есть, но это, как правило, либо психологические драмы вроде фильмов Ингмара Бергмана, либо совершенная порнография. Потому возможно, что лучшим выходом было бы снять телесериал, в каждой из серий которого выигрывал бы другой персонаж.

И еще дело в уважении. Наверно, людям, которые делали фильм "Супер-братья Марио" стоило сначала поиграть в игру и получить от нее удовольствие. Они бы просто не стали снимать то, что сняли.

Пора поговорить с теми, кто действительно уважает игры.

Теплый воскресный вечер. Зал игровых автоматов Namco Cyberstation.

На экране автомата "Mortal Kombat" светится надпись: "Прикончи его." Пацан постарше показывает младшему, как именно.

Я спрашиваю их: знают ли они, что скоро выйдет фильм по "Mortal Kombat"?

"Ага".

А пойдут ли они смотреть?

"Не знаю". "Может быть". "Сыграете?"

Да, глубокого интервью ожидать не стоит. Я принимаю вызов старшего и опускаю жетоны в прорезь автомата.

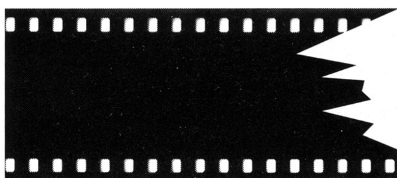
Ки–йа! Х–ха!

"Прикончи его."

Не успел я разобраться с управлением, как прикончили меня.

Какова бы ни была коммерческая логика, заставляющая превращать игры в фильмы, существует более глубокая психологическая причина. Рассматривать ли игры как механизм детоусовершенствования или как отупляющие упражнения в насилии, неважно. Невозможно избежать признания, что дети хорошо играют. Очень хорошо. Любой средний десятилетний легко отшлепает задницу среднему взрослому. А делая из игры кино, мы возвращаем ее в род медиа, полностью изготавливаемый и определяемый взрослыми. Дело в том, что взрослые хотят чувствовать себя в большей безопасности в мире, который они не в силах контролировать.

Скотт Розенберг



Топ



Топ бестселлеров для Мака

1. Myst
2. SimSity 2000
3. Rebel Assault
4. F/A–18 Hornet
5. Links Pro Macintosh

от журнала Electronic Entertainment

Игры дл ПК
Топ бестселлеров (retail)

1. Wing Commander 3
2. System Shock
3. Dark Forces
4. Under a Killing Moon
5. Cyberia
6. US Navy Fighters
7. Drug Wars (Crime Patrol 2)
8. Wings of Glory
9. Little Big Adventure
10. Creature Shock

от Российского электротехнического общества

Топ бестселлеров
(O.E.M.)

1. Mad Dog McCree 2
2. Rebel Assault
3. The 7–th Guest
4. Megarace
5. Comanche
6. 101 Only the Best Games (Tech express software)
7. Betrayal at Krondor
8. Gabriel Knight
9. Microcosm
10. Journeyman Project

от Российского электротехнического общества

Топ бестселлеров для ПК

1. Doom 2
2. Myst
3. 5 ft 10 Pak, 2 том (Sherlock Holmes, Home Medical Advisor e.t.c.)
4. Front Page Sport: Football Pro'95
5. Under a Killing Moon
6. SimCity 2000
7. Star Trek: The Next Generation
8. Metaltech: EarthSiege
9. The 7th Guest
10. Rebel Assault

от журнала Electronic Entertainment

ТОП

ТОП БЕСТСЕЛЛЕРОВ ДЛЯ SUPERNES(NINTENDO)

1. NBA Jam Tournament Edition
2. Donkey Kong Country
3. Justice League Task Force
4. Kirby's Avalanche
5. Spider–Man
6. NCAA Final Four
7. Kirby's Dream Course
8. Tecmo Super Hockey
9. Looney Tunes B–Ball
10. Rap Jam, vol.1

от журнала Game Pro





ТОП БЕСТСЕЛЛЕРОВ ДЛЯ SEGA GENESIS

1. NBA Jam Tournament Edition
2. Coach K College Basketball
3. NBA Action'95
4. Road Rash 3
5. X–Men 2
6. NCAA Final Four
7. NHL All–Star Hockey
8. Ristar
9. Phantasy Star 4
10. Saturday Night Slam Masters

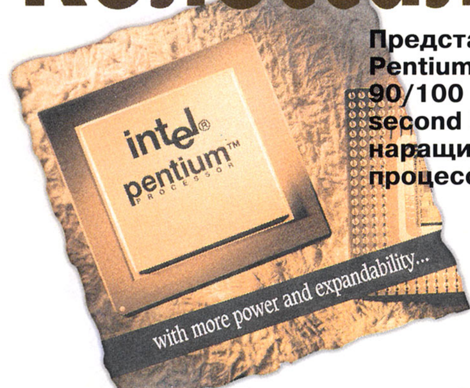
от журнала Game Pro

ТОП БЕСТСЕЛЛЕРОВ ДЛЯ SEGA CD

1. NBA Jam Tournament Edition
2. Super Strike Trilogy
3. Corpse Killer
4. Slam City with Scottie Pippen
5. Wirehead
6. Fahrenheit
7. Surgical Strike
8. Supreme Warrior
9. Links
10. Midnight Raiders

от журнала Game Pro

Колоссальная мощность

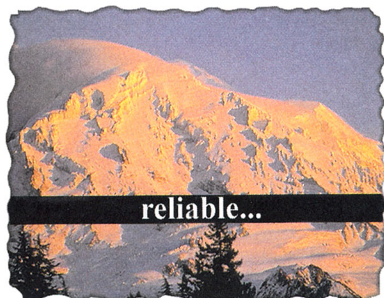


Представляем две новые модели AcerPower с процессором Pentium и шиной PCI: PT53 с Pentium 60/66 MHz и PT90 с Pentium 90/100 MHz. 16 KB внутренней кеш-памяти и до1 MB write-back second level cache. Передовая технология Chip Up позволяет наращивать мощность путем простой замены кристалла процессора вплоть до Pentium 100 MHz.



Контроллер жесткого диска — PCI Enhanced IDE со скоростью передачи данных 11 MB/s и возможностью подключения до 4-х IDE устройств.

Увеличенная скорость передачи данных через последовательный (256 Kb/s) и параллельный (ECP/EPP, до 10 MB/s) порты.



Flash BIOS — установка новых версий BIOS с дискеты. Для PT53 — интегрированный на системной плате Cirrus GD 5434 PCI VGA акселлератор. Видеопамять - до 2MB.

Гарантия от 1 года до 3 лет. "Горячая линия". Заказная конфигурация.



ЗАКАЖИТЕ СЕЙЧАС

Tel(095)931-9439
Fax(095)931-4011
E-mail: root@compulink.msk.su

Специальная программа для дилеров.



- Товарные кредиты
- Склад в Москве
- Оптовые скидки
- Техническая поддержка
- Информационная поддержка
- Получение официального статуса
- Сервис-центр
- Участие в семинарах
- Консультации и сопровождение

CompuLink

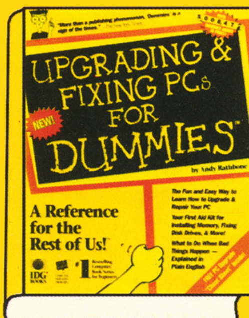
Authorized Master Distributor: Acer Inc.
Authorized Distributor: Aztech Systems GmbH.
Authorized Dealer: Seiko Epson Co. Hewlett Packard

Компьютерные салоны:
Мясницкая, 6, ТД "Библио-Глобус"
Тел.: *924-2673, 928-2394*
Новый Арбат, 8, Дом книги, 2-й этаж
Тел.: *290-3369*
Земляной Вал, 2,
магазин "Оргтехника"
Тел.: *917-8920*
Контрактный отдел:
Москва, Удальцова, 85
Тел.: *931-9439*
Факс: *931-4011*

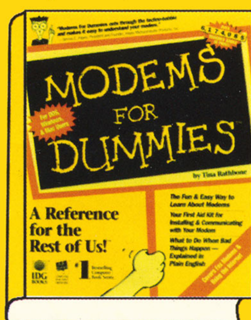
Acer

Читайте 15 интересных изданий для компьютеров в 1995 году

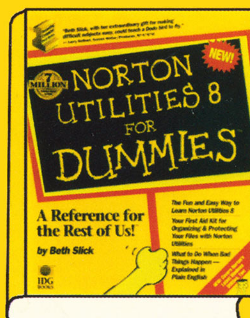
Энди Ратбон
"Модернизация ПК для "Чайников"



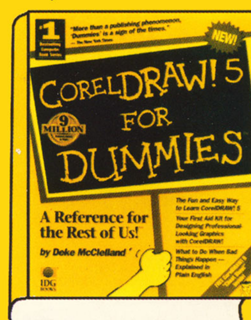
Тина Ратбон
"Модемы для "Чайников"



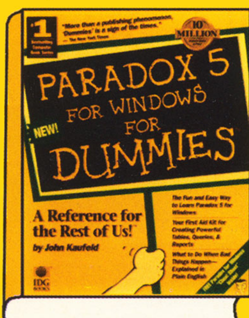
Бет Слик
"Norton Utilities 8 для "Чайников"



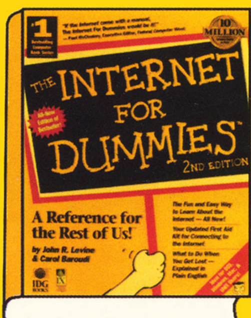
Дик МакКлелланд
"Corel Draw! 5 для "Чайников"



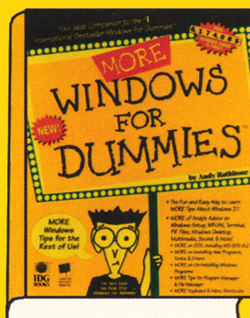
Джон Кофельд
"Paradox 5 for Windows для "Чайников"



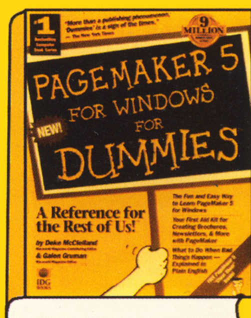
Джон Р. Левин, Кэрол Бароуди
"INTERNET для "Чайников"



Энди Ратбон
"Еще Windows для "Чайников"



Дик МакКлелланд, Гейлен Груман
"PageMaker 5 для "Чайников"



За информацией обращайтесь:
АО ICE
Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, ВВЦ, ПОК,
тел.: (095) 216-53-90, 216-50-83, факс: (095) 216-83-56



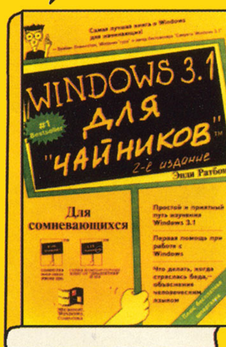



пользователей персональных на русском языке!

Грег Харвей
"Excel 5.0 для "Чайников"



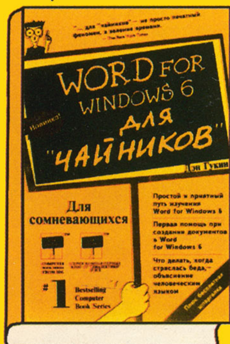
Энди Ратбон
"Windows 3.1 для "Чайников"



Дэн Гукин, Энди Ратбон
"ПК для "Чайников"



Дэн Гукин
"Word for Windows 6 для "Чайников"



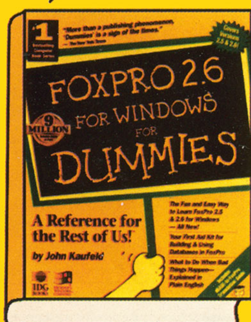
Брайан Ливингстон
"Секреты Windows 3.1"



Джон М. Гудмэн
"Секреты Жесткого Диска"

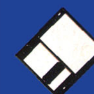


Джон Кофельд
"Fox Pro 2.6 для "Чайников"







Издательство "Диалектика"
Россия, 121467, Москва-467, ф/я 9, тел/факс (095) 141-87-18
Украина, 252124, Киев-124, ф/я 506, тел/факс(044) 266-40-74, E-Mail: dial@dial.riev.ua
310093, Харьков-093, ул. Социалистическая, 2а, тел/факс (0572) 72-40-57